PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

22

Anno II n. 11 GAME POWER Novembre 1993 Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

• NINTENDO • GAME BOY • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

ALADDIN

COME AL CINEMA COL MEGA DRIVE

SONIC CD

ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE CON IL MEGA CD

STREET FIGHTER II

FINALMENTE SI COMBATTE SUL MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

IL T-REX AFFONDA I DENTI NEL SUPER NINTENDO

16 PAGINE IN PIU'!

LA STORIA DI MARIO

10 PAGINE DEDICATE ALL'IDRAULICO PIU' FAMOSO DEL MONDO

• LANDSTALKER • ROCK 'N ROLL RACING • JURASSIC PARK • NHL HOCKEY 94
• ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS • GUNSTAR HEROES • SUPER PUTTY • BARI ARM
• WORLD HEROES • GP1 • FANTASTIC DIZZY • GOOF TROOP • DUNGEON MASTER
• GENERAL CHAOS • PINBALL DREAMS • ALI BOXING • GENERAL CHAOS

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTE

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

GAME power
NOVEMBRE 1993

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

LA REDAZIONE
Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "Mbf" Bittanti, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli,

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Toniutti, Antonio "Log" Logiisci, Mario "Amarok" Maron

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Butch Cassady

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

QUESTO MESE

News & Anteprime

TUTTE LE NOVITÀ DALL' ULTIMO EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW DI LONDRA: LE CASE SI LANCIANO ALLA GRANDE SUI GIOCHI PER CONSOLE. MOLTI TITOLI NUOVI PER CD ROM E UN SACCO DI GIOCHI INTERESSANTI. VOCI INCONTROLLATE E PREVISIONI DEL FILOSOFO MATTEO "NOSTRADAMUS" BITTANTI...

PAG. 13

MR. DUPONT VI AIUTA CON UN PO' DI GABOLE E CODICI VARI, NONCHÉ CON LA SOLUZIONE COMPLETA DI ALIEN^3 PER GAME BOY!

PAG. 127

JURASSIC PARK

AVETE LETTO IL LIBRO, AVETE VISTO IL FILM E ORA POTETE GIOCARE IL VIDEOGAME!

PAG. 67

RICORDATEVI CHE I NUMERI 1, 6, 7, 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

22

PAG. 5

NELL'ANGOLO EPISTOLARE MBF RISPONDE A TUTTI I VOSTRI QUESITI!

SONIC CD

DOPO SILPHEED ANCHE IL PORCOSPINO COLPISCE SU CD. IL MEGA CD HA FINALMENTE GIOCHI DI QUALITA'

PAG. 77

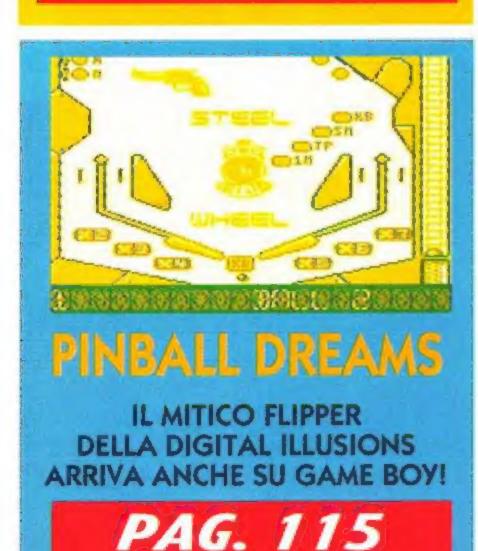
PINBALL DREAMS

IL MITICO FLIPPER DELLA DIGITAL ILLUSIONS ARRIVA ANCHE SU GAME BOY!

PAG. 115

LANDSTALKER

UN MITICO GDR DA FARE INVIDIA A ZELDA!

PAG. 61

STREET FIGHTER II

FINALMENTE IL PICCHIADURO PIU FAMOSO DELLA STORIA ARRIVA SUL 16 BIT SEGA.

PAG. 64

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

a cura di MBF

Benvenuti nello spazio interattivo della rivista. Ehi, voi nell'angolo: piantatela di protestare, non lo faremo diventare milanattivo solo perché tifate Papin. Una Apposta in versione ridotta, non solo per i militari, ma per tutti. La brevità della rubrica dipende dal fatto che ne ho piene le p... No, ehm, volevo dire che lo spazio News deborda e ci ha sottratto preziose pagine. Lo scratch é nervoso. Capita. L'annunciata rubrica letteraria flippa quindi a data indeterminata, anche perché... er, non volevo dirlo, ma Eco mi ha fatto il bidone, e allora zero, faremo qualcos'altro. Che ne direste di una rubrica dedicata ai problemi dei giovani adolescenti nel contesto della società moderna? Come dite? C'é già ed è pure pietosa... Vabbé, torniamo a parlare di videogiochi, sarebbe anche il caso... Game Power: per capire che cosa succede. Vostro,

Emme-Bi-Effe

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2 20155 Milano Pianeta Terra

SAY NO GO

Caro GP,
mi chiamo Sandro, ho 12 anni, vivo a Bellinzona, in Svizzera. Ogni mese devo recarmi in Italia per acquistare Game Power. Ciò è già indicativo del fatto che ritengo il vostro mensile il migliore nel suo genere. Potreste rispondere alle mie domande?
1) Uscirà *World Heroes, 3 Count Bout, Fatal Fury 2, Samurai Showdown* e *Road Runner* per MD?
2) E *Final Fight 2* per Mega CD?
3) Quanti colori su schermo può visualizzare il MD contemporaneamente?
Vi ringrazio per le risposte e vi faccio di nuovi i complimenti per il vostro mensile.
Ciao,

Luccini Sandro (Bellinzona, Switzerland)

Uao! Gippì è diventato internazionale. Caro Sandro, hai mai pensato di abbonarti? Risparmieresti sulla benza (vabbé che da voi costa poco...). Facci sapere, io intanto vado di risposte:
1) Nell'ordine: sì, forse, sì, no, sì (quest'ultimo dalla Konami, si chiamerà Desert Demolition*)*
2) Non è stato annunciato.
3) 64, da una palette di 512.

ME, MYSELF AND I

Caro MBF,
non vi scrivo, per una volta, per farvi i soliti e meritatissimi complimenti, ma per rispondere a una lettera apparsa sul numero 53 di K. Perché scrivo a GP, allora? Semplice, perché l'autore della lettera suddetta dice testualmente "coloro che leggono GP saranno i videoplayer di domani e GP non fa capire loro che ciò che trattano è solo un tassello di un universo variegato e divertente". Io penso che la maggior parte dei videoplayer "in erba" opti per le console per due fattori fondamentali: i giochi sono molto più immediati e, per gli inesperti, divertenti. Inoltre PC e Amiga sono macchine troppo complicate per un dodicenne, ad esempio, che invece sa usare facilmente un Super NES. Caro Pasquale, è inutile continuare questo razzismo verso GP e le console. È inutile e sciocco riproporre guerre tipo K vs GP o PC vs Console. GP aveva solo un difetto, fino a poco tempo fa, le recensioni: erano corte e spesso non svolgevano il loro lavoro sino in fondo. Dal numero 17 le cose sono cambiate drasticamente e questa rivista è diventata (non che ci voleva molto, vista la scialba concorrenza) la migliore nel settore console. GP ha sicuramente centrato un obiettivo: i videogiochi sono sinonimo di divertimento e quindi anche una recensione deve avere un po' di humor, o no? Smettiamola (e lo dico da possessore di console E di computer) di inventare guerre che non esistono: si può parlare ed esporre le proprie idee senza sparare a zero sugli altri.

Emiliano "Faxanadu" Cruccas - Iglesias (Ca)

Guarda, guarda: si replica da una rivista all'altra, Kappa e GP... Ma chi siamo? Più interattivi di così... Mi piacerebbe vedere la faccia del beota che cura la posta di Kappa quando vedrà questa letterina, ah, ah, ah... Ehm.

EYE KNOW

Caro MBF,
salto i complimenti alla redazione perché sarei poco originale. Dico solo che non ho perso un solo numero della vostra rivista. Vi scrivo perché ho un problema: posseggo un PC Engine Duo e un Super NES, e vorrei acquistare *Street Fighter 2 Turbo* o *Street Fighter 2 CE*. Quale versione mi consigliate? Inoltre vorrei sapere se uscirà mai *Zelda* su CD.
Ciao da,

Luca Robetti (Mantova)

Beh, si tratta di due giochi eccellenti, per chi ama il genere. Sei facilitato, nella scelta, dal fatto che sono qualitativamente simili. La versione Turbo *per SNES è teoricamente più aggiornata e veloce rispetto alla CE. Dico "teoricamente", perché un'importante rivista americana ha messo in giro la voce, non so quanto fondata, per cui sarebbe possibile, grazie a una sorta di cheat-mode, trasformare in* Turbo *la versione* Champion Edition *del Duo! Lasciami indagare e poi ti faccio sapere. Anche dal punto di vista tecnico, i due giochi sono ugualmente convincenti: vantano entrambi 20 Mbit, hanno un'ottima grafica (versione SNES, 256 colori, Duo 512, anche se la palette non è la stessa), sono giocabili alla grande... Mah, per concludere, l'uno vale l'altro... Per quanto riguarda* Zelda *su CD: sì, uscirà... Ma solo per CD-I Philips. Non sembra niente di che, comunque...*

BUDDY BUDDY

Caro MBF,
Mi chiamo Andrea, posseggo un MD e un GB e

ovviamente leggo Game Power, che ho comprato in edicola su consiglio di un mio amico. È proprio vero che "chi trova un amico, trova un tesoro!" (...Più che altro "chi trova un amico ha una sorella carina"... NdScarlet). Volevo acquistare, per Natale, un Mega CD o un Mega CD 2, poi ho letto su Kappa che la Commodore ha lanciato un nuovo CD-ROM e a questo punto volevo sapere:

1) Mi potresti illustrare le differenze tra il Mega CD 2 e l'Amiga CD-32?

2) Usciranno giochi decenti per CD-32 o farà la fine del CDTV?

3) Vorrei inoltre sapere se è possibile collegare il vecchio MD al nuovo Mega CD.

Ultima cosa: un mio amico mi ha detto che la versione giapponese di *Sonic 2* è differente da quella americana. È vero o è un beota?

Ciao,

Andrea Marzo (Firenze)

Ti ricordo che il Mega CD e il Mega CD 2 sono assolutamente identici in quanto a prestazioni. Ricorda però che mentre Amiga CD-32 è una vera e propria console a 32-bit, il Mega CD è una periferica che va connessa al Mega Drive, altrimenti serve a poco. Attenzione: sommando Mega Drive e Mega CD non si ottiene una nuova macchina da 32-bit: lo diciamo cosicché i nostri amici di Consolemania la finiscano di fare danni (ci basta la loro mitica affermazione, più volte ribadita, secondo la quale il Neo Geo sarebbe un 24-bit). Il Mega CD 2 può essere tranquillamente connesso al "vecchio" MD: chiedi al tuo negoziante di fiducia.

2) Beh, dai un'occhiata alle news e scoprirai che sono in arrivo valanghe di giochi, moltissimi dei quali sono conversioni di giochi di successo, come Zool, The Lotus Trilogy *(in pratica, i tre episodi di* Lotus Esprit Challenge *riuniti, altro che* Jaguar XJ220*!), accanto a giochi nuovi, come* Sensible World of Soccer *(una sorta di* Player Manager*),* Magic Carpet, Theme Park *e altre tostate. No, non penso proprio che farà la fine del CDTV. Tecnicamente parlando siamo su un altro pianeta, e dalle prime indiscrezioni sembra che il CD-32 stia riscuotendo un successo enorme in Inghilterra. Se la Commodore non ne combina una delle sue, il CD-32 potrebbe, alla fine, diventare il sistema CD-ROM numero uno in Europa.*

Per quanto riguarda Sonic the Hedgehog 2*: il tuo amico non è proprio un beota, ma di certo è un pignolo, nel senso che l'unica differenza di rilievo tra le due versioni consiste nel fatto che quella giapponese vanta qualche livello di parallasse in più, rispetto a quella europea e americana. Ciò è stato fatto per accrescere la velocità del gioco. Qualche buontempone ha sostenuto che la versione con "poco parallasse" fosse "piratata". Ah, le risate...*

	Mega CD 2	Amiga CD-32
ARCHITETTURA	16-bit	32-bit
PROCESSORE CENTRALE	68000	68020
VELOCITÀ PROC.	12 MHz	14 MHz
CAPACITÀ RAM	64K	2Mb
VELOCITÀ CD	Singola	Doppia
DATI AL SECONDO	150K	300K
COLORI SU SCHERMO	64	256
COLORI PALETTE	512	16.8 milioni
COMPAT. CD AUDIO	sì	sì
COMPAT. CD+G	sì	sì
PREZZO (IN LIRE)	700.000	600.000

RING RING RING

Caro Matteo,

ho una serie di domande per te, a cui spero risponderai presto:

1) Che fine hanno fatto *Actraiser 2* e *Nosferatu* per SNES?

2) Ma *FX Trax* è *F-Zero 2*?

3) Come mai i computer come l'Amiga hanno differenti risoluzioni (vedi HAM) e le console no?

Marco Pagliarulo (Benevento)

1) Aaargh! È galattico! Mi riferisco ad Actraiser II, *del quale ho visto la versione non definitiva Se amate i giochi alla* Ghouls'N Ghosts *avete trovato qualcosa di massiccio. Alla fine dovrebbe uscire su cart (12 Mbit) a dicembre.* Nosferatu *(Seta) è stato più volte annunciato e dovrebbe uscire verso gennaio.*

2) No, si tratta di due giochi completamente differenti; Se cerchi qualcosa di simile a F-Zero, potrebbe interessarti Battle Cars *(Namco, 8 Mbit), corsa futuristica che presenta una decina di circuiti... Aspetta la nostra recensione, comunque...*

3) Non direi! Il SNES possiede, ad esempio, otto modi grafici differenti (non a caso, il MODE 7 è l'ottavo). Prima o poi faremo uno speciale sulle capacità tecniche di SNES e MD, vi va?

A ROLLER SKATING JAM NAMED "SATURDAYS"

Ok, ok, ho sbagliato, sia per la recensione di *Bubsy* che non potevate fare prima che il gioco fosse terminato, sia per *Final Fight CD*, e sia per il ridimensionamento dei punteggi, che in effetti va a nostro vantaggio. Mi dispiace anche di aver dubitato della professionalità di Scarlet. Volevo però dirvi che avevo già cambiato parere su Game Power poco dopo aver spedito la lettera. Per farmi perdonare mi sono abbonato alla vostra rivista... Ma non mi sono ancora presentato: sono l'Ingordo 106, apparso nell'Apposta del numero 20.

Probabilmente quando riceverete questa lettera scoppierete a ridere come dei matti, ma volevo solo dirvi che state svolgendo tutti un ottimo lavoro. Per finire un paio di domande:

1) Uscirà *Fatal Fury 2* per MD?

2) Perché nella pagina di presentazione dei recensori non indicate anche la squadra tifata da ognuno?

3) Perché non create una nuova rubrica da due pagine, tipo Game Flash, per intenderci, nella quale ri-recensite giochi vecchi, ridimensionando i punteggi dati precedentemente?

4) Quando uscirà *Devil Busters*, il seguito di *Ghouls'N Ghosts* per MD?

Vostro,

Peter Lewys

Una cosa: gradiremmo ricevere lettere firmate, con tanto di indirizzo e generalità varie: gli pseudonimi e i nomi di battaglia da soli non bastano. Questioni burocratiche. Comunque, Peter è un bel passo in avanti rispetto alla lettera precedente che non era neppure firmata. Scuse accettate, amici come prima, e palle varie.

1) Sì.

2) Lo faremo, lo faremo...

3) Niente male come idea, peccato che Mean Machines *lo faccia già da qualche anno...*

4) Devil Busters *non è il seguito di* Ghouls' N Ghosts, *ma è simile in quanto a struttura e gameplay. Dovrebbe uscire a gennaio, comunque.*

THE MAGIC NUMBER

Gentilissimo MBF,

ho appena finito di leggere il numero 20 di GP, e ne sono rimasto davvero deluso. Perché? Molto semplicemente ho trovato le news non troppo fresche, le recensioni un po' vecchiotte (escludendo i vari *StreetFighter II*) (dici poco! NdZia Marisa), e una in particolare mi ha irritato a tal punto da dubitare della vostra competenza. Per le novità e le recensioni un po' vecchiotte preferire non parlarne, visto che leggendo riviste estere, sono sempre un mese avanti a chi legge abitualmente e solamente riviste nostrane (e pensare che, con i nostri importatori paralleli, davvero rapidissimi, si potrebbero recensire quei titoli che voi riportate nelle news).

Non voglio essere polemico, né accusarvi di negligenza, avrete le vostre buone, ma oscure ragioni, e, comunque, il motivo per cui vi scrivo è, come ho già detto, dovuto a una recensione davvero assurda soprattutto considerando gli ottimi giudizi espressi nei precedenti numeri e da me sempre condivisi o quasi.

Il gioco in questione è *Super Family Tennis* della Namcot per SNES, ingloriosamente giudicato con un bel, anzi, brut, 63% (Game Flash, GP.20 pag.97). Il recensore in questione, che

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
PER AVERE UN
SUPER MARIO WATCH
BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
SUPER MARIO WATCH®
LEGGI QUI
DIETRO IL
REGOLAMENTO
GAME BOY
MARIO & YOSHI
SUPER MARIOKART
SUPER NINTENDO

Regolamento

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ______ cognome ______

via ______ n° ______ città ______

provincia ______ cap ______ tel. ______

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ______

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ______ Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ______

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

da ora in poi chiamerò beota (non so chi sia, ma spero proprio che non sia proprio tu, MBF!), scrive che: "il livello di difficoltà è completamente cannato" e che gli avversari "sono dei superuomini invincibili e infallibili" tali da non permettere di vincere neanche un set. Io ti dico, invece, che ho risolto *SFT* in poco più di una settimana. Una volta risolti tutti i tornei (e sono davvero numerosi, tanto che è presente un provvidenziale sistema di password), pur essendone entusiasta, ero un po' amareggiato dal fatto che tutto fosse finito, ma, con mia grande sorpresa, ho scoperto che al termine della schermata finale, mi si offriva la possibilità di seguire, durante lo schermo dei titoli all'apparizione della scritta PUSH START, un certo numero di mosse segrete con il joypad (5 volte Select + Start) che attivano uno "Story Mode" fantastico. Nei panni di un tennista alle prime armi si possono affrontare una serie di rivali in uno speciale torneo ambientato in posti incredibili (selezionabili normalmente solo nel modo EXHIBITION), con tanto di allenatore e schermate animate in stile manga. Il match finale si gioca addirittura su una montagna, contro l'allenatore stesso, rivelatosi a sorpresa un campione di tennis a livello mondiale! Insomma, due giochi in una sola cart da 8 Mbit!!! Se poi si considera che la struttura del gioco è paurosamente simile a quella del famosissimo e bellissimo *Final Match Tennis* per PC Engine, senza gli inutili impieghi del Mode 7 (vedi *Super Tennis*), contando tutte le mosse (...), non si può non considerare *Super Family Tennis*, IL MIGLIORE GIOCO SPORTIVO PER SNES!!!

Vorrei quindi una nuova recensione, magari firmata MBF, che sappia fare giustizia e favorisca, una volta tanto, la diffusione di giochi "veri", e non dei soliti *SF2 CE Turbo, Hyper, Special...* che ci hanno veramente ROTTO!

Il beota inizia la recensione di *SFT* con la frase "Per una console come il SNES, questa cartuccia è un vero affronto", e io invece dico: "Per una rivista come Game Power, questo beota è un vero affronto!".

Ciao,

Marcello Cangialosi

P.S.

Si possono spedire lettere via fax? *(sì, checka il numero è 33104726)*

P.P.S.

La mia ragazza si chiama Silene, e non Silvia (vedi GP17, sapeste come se l'é presa!)

Hmmm, pesantuccio. Il, ehm, presunto "beota" in questione è Madoc, in arte Andrea Minini Saldini, sulla cui competenza in ambito tennistico non esiterei a mettere la mano (di Biomassa) sul fuoco. Non a caso, il buon Madoc ha stroncato le velleità di David Crane's Amazing Tennis, *elogiato ingiustamente da altre testate del settore, quando in realtà è un gioco fantastico da vedere, ma praticamente ingiocabile, o ha sottolineato l'incredibile qualità di* Top Rank Tennis, *un gioco di tennis per Game Boy che ha qualcosa da dire a tutte le simulazioni dell'omonimo sport in giro. Insomma, è uno con le palle. Da tennis, ovviamente. Per quanto riguarda* Super Family Tennis, *confesso di averlo visto per pochi minuti in reda, ma non mi ha impressionato più di tanto.* Super Tennis *e* Jimmy Connors Pro Tennis Tour *restano i miei favoriti. Dopo la tua lettera sono però andato a rivederlo, e, in effetti, 63% forse è un po' poco. Però vorrei che tenessi in considerazione tre fatti:*

1) Super Family Tennis *non è una simulazione di tennis così come* Super Mario Kart *non lo è di corsa. È molto folcloristico, simpatico, demenziale, ecc., ma il genere a non tutti piace. Ad esempio, ritengo* Parodius *o* Pop'N Twin Bee *due sparatutto eccezionali, ma molti che conosco e che non sopportano il genere demenziale mi danno dello "skizzato" e apprezzano assai di più giochi come* Phalanx *o* Bio Metal,*che giudico prodotti dannatamente dozzinali.*

Anthony Marras

2) Le recensioni esprimono sempre un parere soggettivo, è chiaro che non sempre si può condividere il parere del recensore. Gli stessi recensori spesso non sono d'accordo tra di loro (casi eclatanti: Strarwing, Silpheed, Super Formation Soccer II, *vero Dupont?), anche nell'ambito di una stessa redazione. Se poi parliamo di redazioni differenti, allora... A parte il fatto che dare del "beota" a chicchessia non è un gran che simpatico, mi sembra del tutto esagerato affibbiare a SFT il titolo di MIGLIOR GIOCO SPORTIVO per SNES.*

3) Lascio lo spazio a Madoc per eventuali interventi. Posso concludere che a mio parere il gioco meriterebbe 82%. Ma continuo a preferire nettamente il tennis della Ubi Soft.

"Per quanto riguarda il livello di difficoltà, purtroppo devo confermare quanto detto: probabilmente non è il gioco che fa per me, ma Top Rank Tennis *(che non credo possa essere definito facile) l'ho finito in breve tempo, ad* Advantage Tennis *(bellissimo gioco per Amiga) sono arrivato nella Top 10 dopo una settimana e mezzo...e così via. La cartuccia Namcot continua a non piacermi e, sinceramente, non mi sento e non mi sentivo di consigliarla ai lettori visto il panorama di scelte a disposizione. Al di là degli orpelli, tipo "story mode", la giocabilità non mi soddisfa. Ripeto ai lettori, se volete un gioco di tennis per il vostro SNES le scelte restano due:* Super Tennis *o* Jimmy Connors. *Scusa se mi permetto di avere un'opinione differente dalla tua, ciao."*

Madoc

Per quanto riguarda le news "vecchie": francamente non mi sembra una critica troppo centrata. È inglorioso paragonarci alle riviste americane, inglesi o francesi, che rispecchiano un mercato assai più sviluppato del nostro. In Inghilterra, ad esempio, ci sono più di 25 testate che trattano solo di console, decine di software house come Virgin, Ocean, US Gold ecc. riconosciute a livello mondiale, che spesso distano poche ore dalle redazioni e che possono fornire loro materiale fresco quasi quotidianamente. Un grande vantaggio su chi, come noi, ha un sistema di collegamento con le principali software house capillare, ma frustrato spesso da limitazioni geografiche o postali. In Italia, inoltre, la portata del mercato videoludico è modesta rispetto al resto del mondo occidentale (non parliamo poi del Giappone), non abbiamo alcuna software house paragonabile a quelle citate (tra l'altro, giochi italiani su console, fino a oggi nisba, e anche su computer, oddio, non si segnalano grandissimi capolavori), le riviste di videogiochi si contano letteralmente sulle dita di una mano. In conclusione: se proprio vuoi fare dei paragoni, ti suggerirei di farlo in ambito italiano.

KEEPING THE FAITH

Cara redazione di Game Power,

la vostra rivista è magnifica! Mi dispiace solo di avervi scoperto da pochi mesi, ma vi assicuro che non vi mollerò mai. Ho sedici anni, posseggo un SNES e vorrei sapere dall'onniscente MBF alcune cosette:

1) Per quale motivo la versione europea di *Star Fox* è stata chiamata *Starwing*?

2) Uscirà *Mortal Kombat 2*?

3) Usciranno giochi con i mech per SNES?

4) Caro MBF, quando usciranno dei nuovi sparatutto massicci per SNES?

5) Ma *Super Mario Kart* non funziona con l'Action Replay?

6) Che fine ha fatto *Star Trek: The Next Generation* per SNES?

7) Mi consigli un bel gioco di corsa per SNES? Posseggo già *F-Zero, Super Mario Kart, F1 Exhuast Heat* (che delusione!) e *Top Racer.*

8) Qual é il gioco più bello che hai visto ultimamente per SNES?

(seguono altre 26 domande, tagliate per ragioni di spazio, NdMBF)

Alberto Russo (Catania)

1) Come abbiamo già scritto, per problemi di copyright. Esiste una società tedesca che si chiama Star Vox e produce prodotti per computer. Tra l'altro anche la EA possiede i diritti di un gioco, mai pubblicato, che avrebbe dovuto chiamarsi appunto Star Fox.

2) Sicuro come l'oro. Anzi, pare che la Acclaim ci stia già lavorando (vedi news).

3) C'é il discreto Battletech *della Activison, l'eccellente* Cybernator *(Konami, aka* Assault Suit Valken, *Masiya), ma soprattutto* Armored Trooper Votoms, *un videogioco ispirato a un anime molto seguito in Japan, a cui sta lavorando la*

Takara, "celebre" per le sue conversioni di titoli Neo Geo per MD e SNES. Mode 7 e mech che si danno battaglia in scenari apocalittici. Sembra dannatamente cattivo.

4) Spero che la Taito abbia fatto un buon lavoro con Darius Force. *Mode 7 a go-go per il re degli sparatutto orizzontali. Mi butta bene anche* R-Type 3 *(Irem). Ben 16 Mbit! Sarebbe il più "grosso" shoot'em up per SNES.*

5) Abbiamo ricevuto diverse lettere a questo proposito e sembra, in effetti, che l'Action Replay causi qualche problema a Super Mario Kart. *Non saprei se si tratta dei nuovi chip Nintendo (vedi news) oppure di un caso a sé. Una cosa è certa: alla grande "N" farà ben piacere...*

6) Uscirà a dicembre/gennaio per MD e SNES. Dodici Megabit di gioco...

7) Jaguar XJ 220 *(JVC) è un ottima simulazione automobilistica ispirata all'omonimo gioco per Amiga (ma* Lotus 1 & 2, *sono dieci volte meglio.)* Lamborghini Challenge *(Titus) è un* Crazy Cars III *riveduto e corretto, molto carino, mentre* Top Racer 2 *(Kemco) è anche più veloce dell'originale. Hai solo l'imbarazzo della scelta...*

8) Per un fan dei film horror come me, Zombies Ate My Neighbors *è veramente il massimo! Te lo consiglio senza riserve.*

GHETTO THANG

Caro MBF,

il Mega CD è fantastico! Mio padre mi ha portato *Silpheed* e *Bari-Arm* direttamente dal Giappone, dove è stato per lavoro e devo dire che si tratta di due grandissimi giochi. Voi cosa ne pensate? Volevo però farvi alcune domande sul Mega CD. Io possiedo la versione della Giochi Preziosi, e ho comprato il CDX per utilizzare anche i titoli giapponesi. Talvolta però *Bari-Arm* mi si impappa al terzo livello e devo resettare. Si tratta di una copia difettosa (non mi succede sempre, però), oppure ha a che fare con il CDX? Inoltre volevo sapere:

1) Uscirà *Flashback* su CD?

2) Cosa mi consigli di nuovo per MCD?

3) Che fine ha fatto *Powerdrift*? Non era uno dei primi giochi che dovevano uscire per MCD?

4) Vedremo *Mortal Kombat* e *SF2 Turbo* su Mega CD?

5) È possibile procurarsi riviste giapponesi di videogiochi in Italia?

6) Usciranno altri giochi con il chip DSP per MD, oltre a *Virtua Racing*?

7) Che fine ha fatto *Wonderboy*?

8) Meglio *Gunstar Heroes* o *Rocket Knight Adventures*?

9) Com'é *Golden Axe III*?

10) Potete darmi altre notizie sul GdR di *Sonic*?

Un grossissimo ciao da un vostro fedele lettore.

Stefano Colombo (Corsico - Milano)

Pare che con alcuni giochi il CDX non funzioni troppo bene. Indagheremo a fondo e te lo faremo sapere al più presto: a noi Sonic CD *è andato in palla un paio di volte...*

1) No, uscirà solo per Amiga CD-32. Comunque, se ti piace il genere, ho visto le prime immagini di Another World 1 & 2: The Second Beginning, *e ti assicuro che è favoloso.*

2) Rebel Assault *è cattivissimo e, se ami i platform,* Sonic CD *è un must.*

3) Uscirà a gennaio grazie alla Sega.

4) Mortal Kombat CD *(Acclaim) uscirà nei primi mesi del 1994, mentre* Street Fighter 2 *(Capcom) è in forse.*

5) Sì, ma in genere costano un casino. Dovresti comunque rivolgerti a uno dei migliori importatori paralleli.

6) Aladdin *(che vanta alcune delle animazioni più belle mai viste su qualunque sistema) e probabilmente* Sonic 3.

7) Si è preso una lunga vacanza, ma il ritorno è ormai imminente. Beccati subito le news per saperne di più.

8) Due ottimi giochi. Personalmente preferisco Gunstar Heroes.

9) Una presa in giro.

10) Sister Sonic *dovrebbe uscire a gennaio/febbraio sotto etichetta Sega, of course, e dovrebbe trattarsi di un gioco di ruolo da 8 Mbit. Questo è quanto. Sul prossimo numero troverai altre notizie succose.*

ROBERTO CHIAVACCI COME ERAVAMO

Su un'isola sperduta si celebra un curioso rituale: il monarca sfila nella via principale accompagnato dalle vacche sacre e dai buoi reali. Comincia a sfilare il re del Nord, seguito dai buoi e dalle vacche, e tutto va bene. Tocca poi al re del Sud, con il tran-tran di animali. Infine arriva un bue solitario, ma gli isolani lo aggrediscono e lo riempiono di mazzate.

MORALE: Non c'é bue senza re.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO

RED -LINE F1	L. 128.000
ROCK 'n ROLL RACING	L. 128.000
NIGEL MANSELL F1	L. 148.000
EXHAST HEAT II	L. 118.000
MARIO KART	L. 99.000
OUTLANDER	L. 88.000

MEGADRIVE

F1 CHAMPIONSHIP	IN OFFERTA
FERRARI F1	L. 69.000
LOTUS TURBO CHALL.	L. 69.000
MICROMACHINE	L. 89.000
OUTRUN 2091	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 39.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER MONACO GP II	L. 79.000

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES PER LA TUA CONSOLE

Tutte le novità più radicali che trovate sempre e solo su Game Power: il "fenomeno" Mortal Kombat; il PC Engine Duo come il Neo Geo; la censura Nintendo; sugosi update su Saturn, Jaguar e Nintendo a 64-bit nonché i nuovi giochi delle software house che "contano". Basta, non vogliamo rovinarvi le sorprese. Game Power: videogiochi per davvero.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

SATURN
IL FUTURO DELLA SEGA

Tutto quello che avreste voluto sapere sul nuovo 32-bit Sega: il destino del Mega Drive è ormai segnato? Vale ancora la pena di comprare un Mega CD? Quando potremo giocare a *Virtua Racing* senza usare il gettone?

Come riportato sul numero scorso di Game Power, la Sega è a buon punto nella realizzazione di una nuova console CD-ROM, denominata Saturn. Il successore del Mega CD, basato sulla tecnologia che la grande "S" ha applicato con successo nel settore arcade, potrebbe essere commercializzato già sul finire del 1994 in Giappone e nel 1995 nel resto del mondo. Secondo le intenzioni del presidente della Sega of America, Tom Kalinske, il prezzo della macchina sarà inferiore ai 500 dollari, quindi un price-tag di $400 (in lire, 650.000) sembra molto probabile. Alla creazione del Saturn stanno collaborando anche Nec e Hitachi. Questi ultimi hanno sviluppato il microprocessore custom a 32-BIT NEC V60 RISC che gira a 27 MHz e costituisce il cuore della macchina. Un secondo processore si occuperà esclusivamente della grafica: confermata la palette di 16.7 milioni di colori, analoga a quella della 3DO. Un passo in avanti notevole se si considera che quella del Mega Drive è di soli 512 colori.

La Sega ha sviluppato una nuova tecnica hardware, denominata "Alpha Channel", che permette la realizzazione di effetti speciali, quali trasparenze, morphing, ray-tracing, dissolvenze, texture mapping e texture shading. Pare che la macchina sarà in grado di utilizzare differenti tipi di risoluzioni e che esista la possibilità di visualizzare un full motion video a tutto schermo con l'aggiunta di una espansione MPEG, commercializzata separatamente. Il Saturn incorpora anche una sorta di "Super" Super F/X Chip: si tratta di un processore dedicato che gestisce e muove i poligoni. La macchina potrà visualizzarne oltre 16 mila contemporaneamente su schermo. Cosa significa? Probabilmente che avremo *Virtua Racing* (una versione molto simile al coin-op, s'intende) nella nostra cameretta. Tra le prime periferiche annunciate per il Saturn segnaliamo il sistema di realtà virtuale che la Sega sta sviluppando in collaborazione con la W-Industries. Al momento non sappiamo se il Saturn sarà compatibile con il software del Mega Drive o del Mega CD, ma sembra molto improbabile. In ogni caso pare che la Sega non intenda abbandonare il mercato dei 16-bit anche dopo il lancio del Saturn. Non a caso, Nick Alexander, presidente della Sega of Europe, ritiene che il prossimo anno almeno 500.000 Mega CD saranno venduti in tutto il mondo.

La grande "S" starebbe inoltre lavorando a tre nuovi coin-op della serie *Virtua*, inaugurata con *Virtua Racing*. Si tratta di *Virtua Fighter*, un clone di *Street Fighter 2* poligonale e tridimensionale e di *Virtua Star Wars*, il primo dei nuovi giochi ispirati alla saga di Guerre Stellari. La Sega si è inoltre assicurata tutti i diritti per realizzare i tie-in ufficiali dei prossimi film della serie fantascientifica che usciranno tra il 1996 e il 1997. L'ultimo titolo è *Virtua Daytona*, che, come avete potuto leggere sul numero scorso di Game Power, è il seguito ufficiale di *Virtua Racing*. Tutti questi giochi appariranno anche per Saturn. Per concludere, segnaliamo che Bill White, direttore del settore marketing Nintendo è passato alla Sega. Lungimirante? Se volete saperne di più non perdetevi i prossimi numeri di GP.

CONSOLE

CASA

GENERE

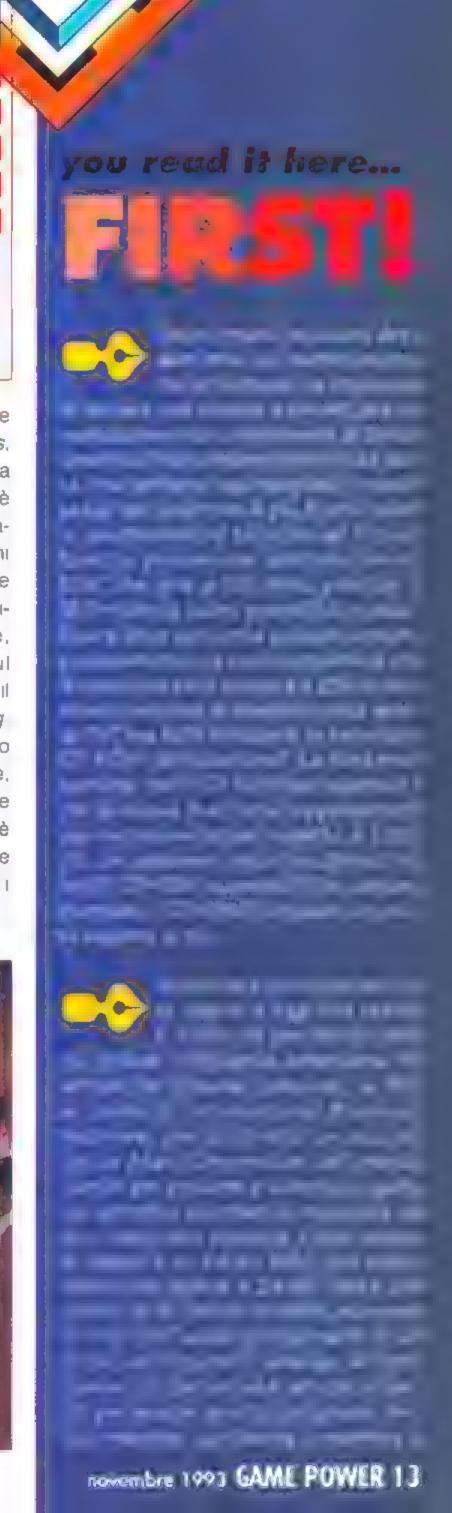
N-GIOCATORI

USCITA

Per tutti i beoton con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

Continua a pag. 17

TABELLA RIASSUNTIVA

Che cosa?	Da chi?	Bit?	Dove?	Quando?

MORTAL KOMBAT CONTRO SF2 TURBO!

È forse finita l'egemonia Capcom nel settore dei picchiaduro? Le numerosi varianti di *Street Fighter 2* non bastano più contro un solo *Mortal Kombat*? Il mercato americano sta impazzendo per Johnny Cage, Scorpion e Sub Zero, e Game Power vi spiega il perché.

Non sarà il videogioco più originale della storia, ma ciò nonostante *Mortal Kombat* sta sbriciolando ogni record di vendita negli Stati Uniti. Oltre cinquantamila degli oltre due milioni di copie distribuite in tutto il mondo sono state vendute in pochissime ore. Nemmeno *Mario* o *Zelda* erano riusciti a fare di meglio... Per poter mettere le mani sul videogioco lanciato ufficialmente lo scorso 10 settembre (in Giappone è uscito in ottobre), i teenager americani hanno dovuto prenotarlo con qualche settimana di anticipo e molti sono tornati a casa a mani vuote. Il violentissimo picchiaduro è stato lanciato simultaneamente per quattro console: MD, SNES, GB, GG. Grazie a *Mortal Kombat*, la catena Toys R Us ("I giocattoli siamo noi") che sta ai giochi come Mc Donald's sta agli hamburger, ha aumentato gli introiti del 20% in una sola settimana, e USA TODAY, il prestigioso quotidiano statunitense, ha dedicato un articolo di ben sette colonne per spiegare il "fenomeno Acclaim". Che sia la violenza esagerata a riempire i salvadanai della Acclaim? Sembra un'ipotesi fondata, tanto che la compagnia americana starebbe progettando un seguito specifico per il mercato casalingo. La Malibu Comics, insieme a DC, Marvel e Dark Horse, una delle più importanti compagnie editrici di fumetti americane, ha appena acquistato i diritti per *Mortal Kombat: the comic*. In Inghilterra la Acclaim prevede di vendere almeno 500 mila pezzi di *MK*! Nel contempo, in America *Street Fighter 2 Turbo* ha raggiunto un milione di pezzi venduti in sole quattro settimane dal lancio, anche se è estremamente improbabile che riuscirà a battere il record di sei milioni di pezzi raggiunti dalla prima versione. Segnaliamo inoltre che la versione *Turbo* (20 Mbit) è stata commercializzata ad un prezzo di 70 dollari (110 mila lire circa) contro i $75 del primo *Street Fighter* (16 Mbit). Prezzi finalmente in ribasso o estemporanea strategia di mercato per un gioco che ormai va sgonfiandosi? In chiusura: le televisioni inglesi hanno deciso che da ora in poi non pubblicizzeranno più videogiochi violenti, e i due titoli di cui abbiamo parlato in questo breve articolo, *Mortal Kombat* e *Street Fighter 2*, saranno i primi ad essere banditi dallo schermo. Ma vi pare giusto?

(si ringrazia L.M.)

Street Fighter 2 al tappeto?

SUPER STREET FIGHTER 2

Eccovi la prima immagine della nuova versione di *Street Fighter 2*, il coin-op. Nella foto potete vedere, sulla sinistra, il nuovo lottatore T-Rex (quello con la scritta MAXIMUM sui pantaloni) combattere il buon Dhalsim. Cominciate a sbavare!

Imminente in tutte le sale giochi d'Italia!

LE FRASI CELEBRI

È ancora lui, Peter Main, presidente del settore Marketing per la Nintendo. Non c'é che dire, il ragazzo ci sa fare. Eccovi un'altra delle sue affermazioni epiche:

"Nel 1993 abbiamo venduto oltre due milioni di NES, e nei nostri salvadanai sono finiti oltre 800 milioni di dollari. Cosa posso dire? Che vorrei altri prodotti 'morti' come il NES, ecco cosa!"

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE E ACCESSORI GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCORA PER QUESTO MESE L'OPERAZIONE

PRESENTA UN AMICO

Una cassetta in OMAGGIO a tutti i clienti che offriranno ad un amico l'opportunità di effettuare un acquisto presso di noi.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: **OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE**

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

STORMLORD	L. 29.000
STRIDER II	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
WARP SPEED	L. 49.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
XDR 2001	L. 29.000

DISPONIBILE MEGADRIVE
FANTASTIC DIZZY
ALADDIN

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco	Prezzo
ADDAM FAMILY	L. 119.000
ALADDIN	TELEFON.
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	TELEFON.
BLASTER MASTER 2	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 109.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 99.000
FLASHBACK	TELEFON.
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 89.000
GUNSTAR HERO	TELEFON.
HOOK	TELEFON.
JUNGLE STRIKE	L. 109.000
JURASSIC PARK	TELEFON.
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
LEADERBOARD GOLF	L. 69.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 89.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
MOHAMM. ALI BOXING '93	L. 99.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA BASKET	L. 79.000
NBA ALLSTAR CHALL. - BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 69.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 89.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
TAZMANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 78.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 69.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 99.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 89.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 99.000

NOVITÀ!
JOYSTICK MEGADRIVE
L. 19.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

NEW CDX 2.0

Non necessita di modifiche! È una semplice cartuccia. Potrete così usare su un qualsiasi MEGA-CD, un qualsiasi gioco sia esso USA, Japan o Europeo.

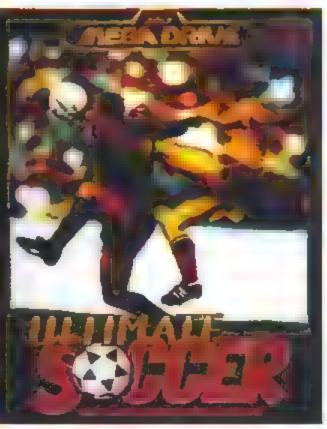
MAGIC ADAPTOR L. 39.000

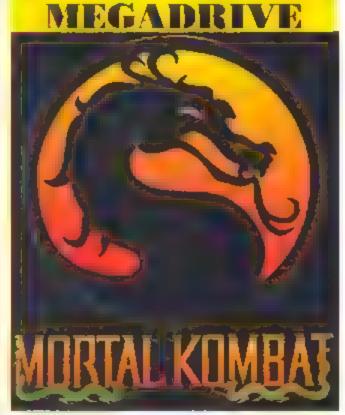
FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO

NEW EURO JAPAN L. 19.000

ADATTATORE CARTUCCE PER UTILIZZARE I GIOCHI GIAPPONESI SUL MEGADRIVE EUROPEO.

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

OFFERTA SPECIALE

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA SPECIALE

OCEAN

...iente di particolarmente nuovo, a parte il bellissimo *Jurassic Park* che troverete recensito a pagina 67 (altro che la versione Mega Drive!). ***Mr Nutz*** (SNES) è il solito platform con quintalate di animazioni del quale abbiamo cominciato a parlare quasi un ...nno fa (ma si decidono a lanciarlo oppure no? Mistero). Rici...la tutti i luoghi comuni dei platform e, vabbé, aspettiamo la versione finale prima di lapidarlo. ***Nutz*** (che sta sia per pazzoi...de che per noccioline) diverrà la mascotte ufficiale della Ocean. Capita ...nche nelle migliori famiglie. ***EEK the Cat*** (SNES) è un altro platform molto ...arino che ha come protagonista un gattone fetido alla "Garfield" in perenne lotta con un cagnaccio killer, ispirato al solito cartone animato americano. ***Dennis the Manace*** (SNES, NES, GB) è, indovinate un po', esatto, un platform (come avete fatto?), che ha come protagonista una piccola peste che passa il suo tempo a combinare guai. Si tratta di un tie-in visto che il gioco Ocean è la versione ludica dell'omonimo film di John Hughes (interpretato, tra gli altri, dal grande Walter Matthau), il quale a sua volta è la versione cinematografica dell'omonimo fumetto. Ho perso un passaggio. A livello. Ultimo titolo: ***The Untouchables*** per SNES. Si tratta della conversione di un vecchio tie-in uscito eoni fa per Amiga ispirato all'omonimo film... Bah.

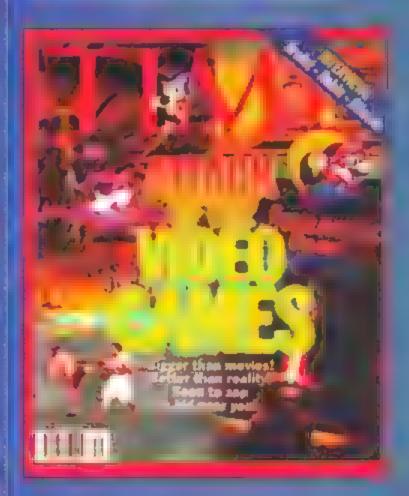
PC ENGINE DUO DIVENTA UN NEO GEO! O QUASI...

[illegible]

ALIEN BREED SPOSA IL MODE 7!

UFFICIALE! *Alien Breed* uscirà per Super NES nei primi mesi del 1994. La Gametek ha acquistato tutti i diritti dai Team 17 per la versione Nintendo, che si annuncia semplicemente definitiva. Per chi non avesse dimestichezza con il gioco, ricordiamo che *Alien Breed* è un incrocio tra *Into The Eagles's Nest*, *Gauntlet* e *Alien* (il film). Nei primi mesi del 1994 arriverà anche *Alien Breed 2* per Amiga CD-32 e A1200 (256 colori).

Segue da pag. 14

Un riconoscimento prestigioso all'universo del divertimento elettronico. Il più importante settimanale d'attualità americano (se non del globo terrestre), TIME, ha dedicato un articolo di ben OTTO pagine ai videogiochi, che si aggiunge alla spettacolare copertina che titola "Attack Of the Video Games". L'onore della cover è spettato a Sonic, Mario, Jurassic Park, Aladdin, Mortal Kombat e Voyeur (vedi box).

La serie animata di Sonic The Hedgehog (65 episodi), lanciata lo scorso settembre dalla Bohbot Entertainment su Nickelodeon, una delle emittenti via cavo più seguite dai teenager americani, ha riscosso un ottimo successo, tanto che una nuova serie è definitivamente prevista e si vocifera persino di un lungometraggio.

Per restare in tema: Bubsy the Bobcat è diventato un cartone animato! Oltre tredici episodi di un'ora ciascuno sono stati lanciati qualche mese fa da Nickelodeon, il canale via-cavo di cui sopra, ora visibile in Europa grazie al satellite Astra. La mascotte della Accolade è affiancata da Arnold l'Armadillo e dal professor Virgil Reality. Le animazioni sono, ancora una volta, della Bohbot Ent.

In America il prezzo del Sega CD è sceso del 20%: ora potete portarvelo a casa per 229 dollari (circa 350 mila lire). Grazie a titoli come Silpheed, Batman Returns, ma soprattutto l'eccellente Sonic CD (vedi recensione a pagina 77), la

Sega prevede di raddoppiare le vendite del CD-ROM entro il primo quarto del 1994.

Ancora Sega: la grande "S" ha lanciato qualche settimana fa in Giappone, [illegible] primo coin-op di una nuova serie ispirata alle avventure di *Sonic the Hedgehog*, dopo la fugace apparizione in *Rad Mobile*. Si tratta di un [illegible] d'azione che presenta una prospettiva isometrica di sicuro effetto. Sono presenti tutti i personaggi della saga (Tails, Robotnik, ecc.); il porcospino blu va controllato con una trackball. [illegible] sono previste conversioni per MD e MCD.

SFX news: brutte notizie da [illegible] software house nipponiche (Capcom, Konami, Sony, Jaleco) [illegible] ribadito che non hanno la minima intenzione di lanciare alcun videogioco "chippato". Motivazione? Ancora una volta i costi di produzione, ritenuti troppo alti.

SFX news 2: buone notizie [illegible] *StarWing*, perché la Nintendo e la Argonaut ne hanno messo a punto un nuovo, denominato SF/X2 (viva la fantasia), assai più potente del precedente. Il primo gioco chippato della "nuova generazione" è *FX Trax* (atteso per Natale), un incrocio tra *Buggy Boy* e *Stunt Car Racer*, che si prevede fenomenale (vedi GP20).
Un secondo gioco che sfrutta la tecnologia SF/X2 è in fase di realizzazione grazie ai tipi della Elite: si tratta di un gioco di corsa che uscirà a settembre (1994, of course).
Se non avete voglia di aspettare così tanto, forse vi farà piacere sapere che è ormai imminente *Spectre* (Gametek), una simulazione bellica tra carri armati uscita tempo fa per PC e Mac. Anch'esso incorpora il nuovo chip SF/X2. More news soon.

Continua a pag. 21

MANGA NEWS MORE THAN EVER

GODZILLA (Banpresto, coin-op)

Un intreccio tra *King of The Monster*, *Street Fighter 2* e *Rampage*, *Godzilla* è un picchiaduro ad incontri che comprende alcuni dei celebri personaggi dei film ispirati al lucertolone gommoso più famoso della storia. Sono imminenti le versioni SNES e PC Engine DUO, sebbene non si tratti della conversione diretta.

SD GUNDAM (Banpresto, coin-op)

DRASTICO! Il coin-op di Gundam mixa *Cyberlip*, *Super Contra* e *Forgotten Worlds*. Un mito videoludico per uno/due giocatori. Grande Banpresto!

GUNDAM (Sega, coin-op)

La grande "S" ha appena lanciato in Iapone un nuovo videogioco ispirato al magnificente *Gundam* (le cui avventure sono ora pubblicate anche in Italia su Kappa Magazine, Star Comics). Si tratta di un coin-op che sta a metà tra *Street Fighter 2* e *Art of Fighting*, e incorpora tutti i personaggi delle principali serie animate. La Banpresto sta per lanciare una conversione del gioco per Sharp X68000, e non escluderemmo una futura versione MD e SNES...

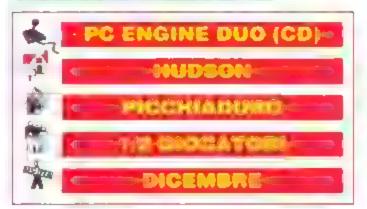
MACROSS II (Zamuse, coin-op)

Eccellente sparatutto alla *R-Type*, *Macross II* è il secondo videogioco ispirato alle avventure della saga in patria nota come *Robotech* a sortire in sala giochi. Definitivo. Prevista la conversione per SNES e PC Engine Duo.

UFFICIALE: oltre alle versioni SNES e CD-32 di *Super Akira*, potremo vedere, nei primi mesi del 1994, anche quella per Mega Drive. Dirige la Ice. Andateci piano con le pilloline sintetiche...

STOP THE PRESS! Pochi minuti prima di chiudere il numero è arrivata la notizia che un nuove gioco ispirato al mitico *Ken il Guerriero* è previsto per SNES: *Fist of The North Star 7*. Per saperne di più non perdete il numero di dicembre di Game Power.

Abbiamo potuto dare un'occhiata a *Cyborg 009* per Mega CD. Er... C'è di molto meglio in giro, aspettate comunque la nostra recensione per evitare delusioni...

KING OF THE MONSTERS 2

Una nuova conversione spettacolare di un gioco per Neo Geo cativo cativo. A metà tra *Godzilla* (il film) e *Rampage* (il videogioco), *King of The Monsters 2* permette a lucertolone gonfiate con estrogeni e a mostri gommosi nella migliore tradizione nipponica, di darsele di santa ragione utilizzando le più importanti città del mondo come ring.

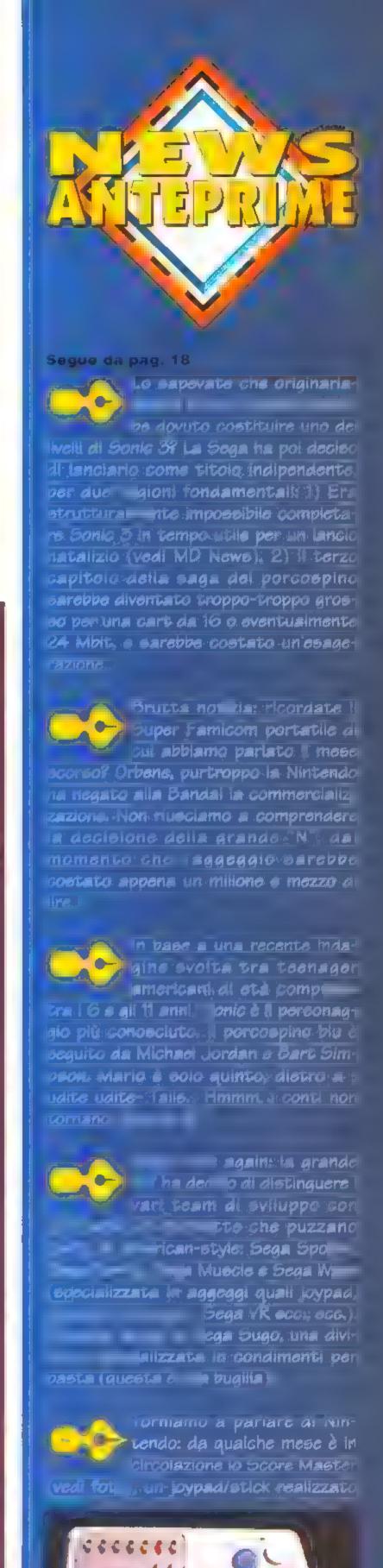
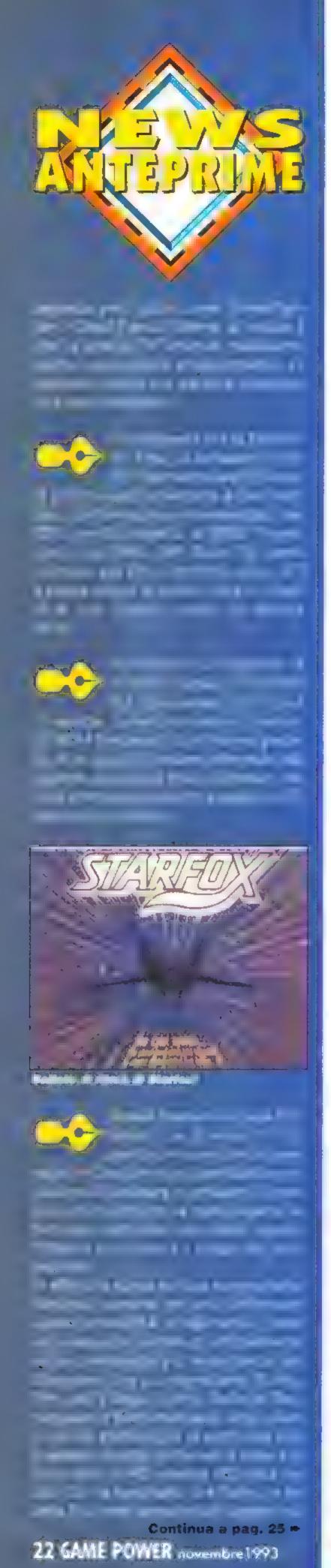
AWESOME POSSUM

Ennesimo platform che cita a caso un po' da *Sonic* e un po' da *Mario*, questo *Awesome Possum*,, che difficilmente sarà votato come gioco più innovativo del 1993, ma potrà sicuramente interessare i fanatici di un genere, quello dei giochi a piattaforme, che sulle console non entrerà MAI in crisi.

NINTENDO E CENSURA: SINONIMI?

Ma vi sembra giusto? No, dico, vi sembra giusto? La Nintendo ha imposto la censura totale delle scene di sangue presenti nell'originale *Wolfenstein 3D*, un classico per PC, attualmente in fase di conversione grazie alla Id Soft per SNES. Tra l'altro la grande "N" intende togliere dal gioco anche le svastiche che abbondano in molte locazioni (le quali, ricordiamo, non hanno alcuno scopo celebrativo, ma sono puramente decorative, visto che l'azione si svolge in una base nazista durante la Seconda Guerra Mondiale e se non ci sono delle svastiche in una base nazista, che razza di nazi sono, per la maiella?!?), quindi eliminarle significa snaturare il gioco. Cosa vuol dire tutto ciò? Vuol dire che il gioco per SNES che uscirà a gennaio non sarà *Wolfenstein 3D*, ma una pallida imitazione, che si appoggia al successo dell'originale per vendere. Dopo i recenti, pesanti, tagli effettuati in *Mortal Kombat* lamentati dal buon Dupont nella recensione apparsa sul numero scorso di GP, la Nintendo è ormai in rotta di collisione con le esigenze del pubblico. Anche e soprattutto perché la censura preventiva è piuttosto contraddittoria in sé: che senso ha togliere qualche scena di violenza in un gioco che si conclude comunque con la morte del lottatore avversario? Mistero. Inoltre, non è stato MAI stabilito scientificamente che la violenza trasfigurata (grafica, videoludica, letteraria, cinematografica ecc.) possa costituire la causa della violenza reale: se bastasse un libro di King a trasformarci in mostri, oggi la razza umana sarebbe probabilmente estinta. La Nintendo (e ci riferiamo in particolare a quella che ha base in America) semplicemente non permette ai videogiocatori di scegliere quello che vogliono giocare. Come sapete, la Nintendo non ha alcuna intenzione di istituire un "rating system" analogo a quello Sega, giacché Hiroshi Yamauchi, presidente della grande "N", ritiene che l'unico risultato apprezzabile dell'iniziativa Sega, sarà quello di legittimare la violenza nei videogiochi. Lapidaria la replica di Nick Alexander, in una recente intervista apparsa su CTW: "La Nintendo dice che i loro giochi non abbisognano di alcuna classificazione? Beh, ciò equivale a dire che svilupperanno videogame per pischelli di quattro anni". In ogni caso, eccovi i criteri seguiti dalla grande "N" per giudicare l'"integrità morale" di un gioco, sottotitolo "Ecco cosa non vedrete in un videogioco targato Nintendo":

1) Violenza gratuita, esplicita, rivolta soprattutto verso indifesi, deboli, donne, anziani.
2) Sesso: ogni videogioco che contiene espliciti riferimenti di carattere sessuale non saranno pubblicati.
3) Volgarità, quali linguaggio scurrile o situazioni che possono risultare imbarazzanti per la sensibilità del pubblico.
4) Stereotipi di carattere religioso, etico, etnico, razziale.
5) Incoraggiamento verso l'assunzione di sostanze stupefacenti, alcolici, veleno.
6) Propaganda di carattere politico.
7) Simboli religiosi o razziali (come croci, stelle di Davide, ecc.).
8) Oscenità di alcun tipo.

Continua a pag. 25 ➡

VOCI DI CORRIDOIO, DI SALOTTO E DI CUCINA

Eccoci all'appuntamento bimestrale con alcune delle voci più incredibili che si siano mai sentite in giro. La cosa divertente è che finora un buon 90% delle indiscrezioni che vi abbiamo presentato si sono già avverate. Beccatevi queste, allora.

1 La SNK starebbe realizzando una simulazione automobilistica per Neo Geo. Si parla di qualcosa come 160 Megabit. Occhei, ora preparatevi: pare che nel gioco saranno inclusi alcuni dei protagonisti dei classici della SNK. *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *World Heroes* e palle varie. Un *Super Mario Kart* all'enNeo-geo-esima potenza? You betcha.

2 La Capcom è in crisi? Pare che alcuni dei migliori programmatori del colosso nipponico, tra cui i creatori dell'osannato *SF2*, siano passati alla SNK. Cosa li avrebbe convinti? Un contratto miliardario. Ciò ha costretto la Capcom a posticipare il lancio di *SF3* che, secondo indiscrezioni, potrebbe alla fine risultare il "solito" update e non un gioco completamente nuovo, come inizialmente annunciato. Finite le idee, Capcom?

3 La Sega avrebbe realizzato *Columns III*. La cosa simpatica è che il gioco dovrebbe essere compatibile con il Four Play Adaptor, il che permetterà di giocare in quattro contemporaneamente. *Columns* mixa efficacemente *Tetris*, *Coloris* (Amiga) e *Puyo Puyo*. Il tutto in quattro megabittini... Alla fine potrebbe chiamarsi *Columns IV* (come è successo per *Gauntlet*, tra l'altro stupendo). E per SNES? Sembra che *Tetris III* sia un progetto prossimo a concretizzarsi.

4 Vi ricordate il Laser Active, l'LD-ROM per Mega Drive e PC Engine? Dunque, sembra che i Jappo siano del tutto impazziti e che la macchina venda come le noccioline. La cosa non ci stupisce. Orbene, pare che nei prossimi mesi verranno realizzate tonnellate di giochi su laserdisc e si parla di un numero consistente di conversioni da titoli PC. Ayeah!

5 La Sega avrebbe intenzione di lanciare il Master System 3, un'ennesima nuova versione del noto 8-bit. Come al solito, solo migliorie estetiche per risparmiare sulla produzione. Tra poco arriveranno a venderlo disassemblato... Sega Master System ha venduto circa 1.200.000 di unità in tutto il mondo. La grande "S" prevede di piazzarne altri 400.000 quest'anno.

ETERNAL CHAMPIONS

Galattico: è cominciata l'era dei picchiaduro da 24Mbit! Oltre *SF2:CE* recensito a pagina ***, eccovi *Eternal Champions*, un picchiaduro ambientato nel futuro, che promette di spingere il MD oltre ogni limite. Undici lottatori (tra cui segnaliamo cyborg, alieni, un mago, ecc.), 35 mosse (escluse quelle segrete), e dei fondali che faranno storia. *EC* incorpora anche il DPA, il Dynamic Play Adjustment (vedi *Ecco The Dolphin*), che adatta le difficoltà del gioco alle capacità del player. Massiccio!

uscite MD•MCD

Aladdin	Sega	Azione	16Mbit
Blades of Vengeance	EA	Azione	8 Mbit
Burning Fist	Sega	Picchiaduro	CD
Cosmic Spacehead	Codemasters	Avventura	8Mbit
Dark Wizard	Sega	GdR	CD
Dune II	Virgin	Strategico	16Mbit
Dune	Virgin	Avventura	CD
Lanmower Man	Storm	Azione	8 Mbit
Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	CD
NFL Quarterback Club	Acclaim	Sportivo	16 Mbit
Sonic Spinball	Sega	Azione	16 Mbit
Spiderman/X-Men	Acclaim	Azione	8Mbit
Wing Commander	Sega	Sim. Spaziale	CD
WWF Royal Rumble	Acclaim	Sportivo	16Mbit
Zombies	Konami	Azione	8Mbit

CASTLEVANIA: VAMPIRE KILLER

Epico! Un nuovo gioco tra vampiri e paletti di frassino con una delle colonne sonore più tenebrose che abbiamo mai sentito è prossimo a lasciare il segno su PC Engine Duo. Immancabile la frusta che ha reso celebre la serie di *Castlevania*. (in Giappone si chiama *Legend of Dracula* o *Vampire Killer*).

Mostrilli grossi mezzo schermo! Ayeah! Sarà un nuovo classico?

PIT FIGHTER 2

Pit Fighter è il "papà" di *Mortal Kombat*. Non sorprende quindi piu di tanto questo seguito, creato solo per il mercato home. Ritroviamo Ty, Kato e Buzz, e facciamo conoscenza dei nuovi Conner, Tanya, Javier e Chief. Il primo *Pit Fighter* era piuttosto ributtante, ma la Tengen raddoppia bittaggio, migliora grafica, sonoro e, zack! Eccovi un picchiaduro che vuol dire la sua. Ma non satureremo il mercato continuando di questo passo?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Nintendo
Seal of Quality

TAZ-MANIA

TAZ-MANIA terra di incredibili animali, di koala, canguri, aborigeni e affamatissimi diavoli tasmani. Accompagnate Taz all'inseguimento dei velocissimi uccellini Kiwi. Ma sopratutto aiutatelo a difendersi da una diavolessa follementente innamorata di Lui, She-Devil, dal paurosissimo lupo Wendal T. Wolf e dalla banda di cacciatori di Axl & Bull. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

Marco Barzaghi

uscite ufficiali

AMIGA CD32

Eccovi tutti (o quasi) i titoli che usciranno per la neonata unità CD-ROM Commodore da qui a Natale. Alcuni di questo dovrebbero già essere in commercio quando leggerete queste righe.

Titolo	Editore
1869	Flair
Alfred Chicken	Mindscape
Amiga CD Football	Plattsoft
B-17 Flying Fortress	Microprose
Battlestorm	Titus
Biosphere	Bullfrog
Body Blows	Team 17
Civilisation	Microprose
Daughters of Serpent	Millennium
Defender of The Crown 2	Sachs Ent.
Dune II	Virgin
Dune	Virgin
Fantastic Voyage	Centaur
Flashback	Us Gold
Global Chaos	Hex
Gunship 2000	Microprose
Hero's Quest	Gremlin
Inferno	Ocean
International Golf	Ocean
James Pond 2	Millennium
James Pond 3	Millennium
Jurassic Park	Ocean
Liberation	Mindscape
Lionheart	Thalion
Litil Devil	Gremlin
Manchester United 2	Krysalis
Microcosm	Psygnosis
Mindscape Classics CD	Mindscape
Mortal Kombat	Acclaim
Musicolor	Virgin
Nick Faldo's Gold	Grandslam
Nigel Mansell GP	Gremlin
North Polar Expredition	Virgin
Oscar	Flair
Pinball Fantasies	21st Century
Pinball Illusions	21st Century
Prehistoric	Titus
Premier Manager	Gremlin
Rise of the Robots	Mindscape
Sabre Team	Krysalis
Sensible World of Soccer	Renegade
Sim City	Maxis
Sleepwalker	Ocean
Soccer Kid	Krysalis
Super Frog	Team 17
Syndicate	Bullfrog
TFX	Ocean
The Chaos Engine	Renegade
The Diggers	Millennium
The Legacy	Microprose
The Lotus Trilogy	Gremlin
Uridium 2	Renegade
Utopia 2 (K240)	Gremlin
Whale's Voyage	Flair
Zool 2	Gremlin
Zool	Gremlin

Nei primi mesi del 1994:

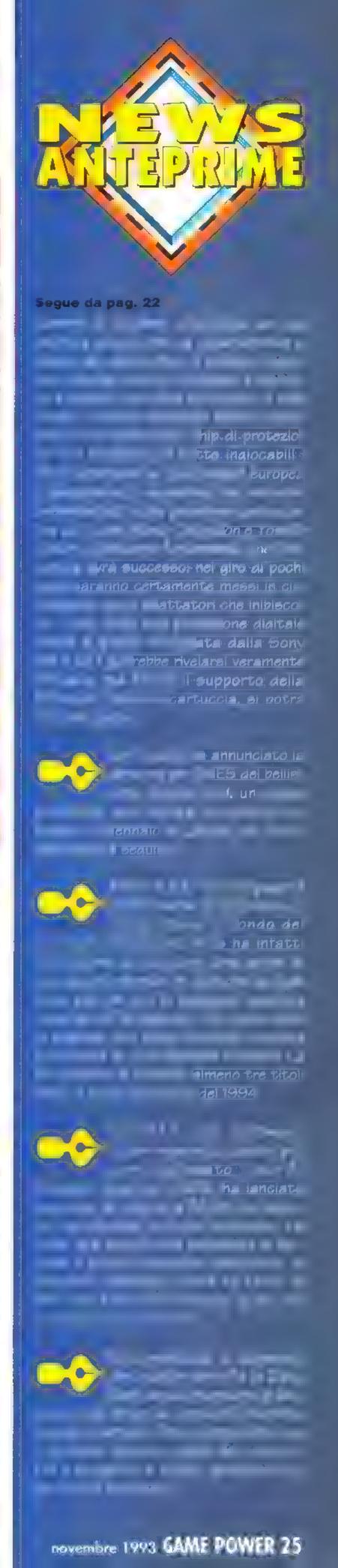
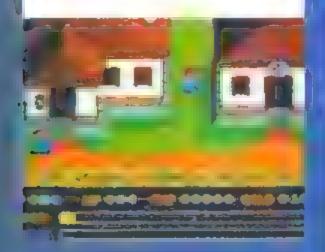
Titolo	Editore
Akira	Ice
Alien Breed 2	Team 17
Body Blows Galactic	Team 17
No Second Prize	Thalion
Projext X-2 (X2)	Team 17
Prehistoric 2	Titus
Ryder Cup	Ocean
Sensible Soccer 2	Renegade
Total Carnage	Ice
Wing Commander	EA

Batman
LA SERIE ANIMATA

La Konami ha acquistato i diritti per realizzare il videogioco ispirato alla serie animata di Batman che Canale 5 sta attualmente trasmettendo. La versione per SNES non uscirà prima del secondo trimestre del 1994, quindi avremo tempo di parlarne ancora...

Qualche mese fa avevamo annunciato in esclusiva un nuovo titolo Nintendo della serie "edutainment", sulla falsariga di *Mario Paint*. Il programma è ormai prossimo alla commercializzazione in Giappone, con il titolo di *Sound Factory* (aka *Sound Fantasy*). Si tratta di un music maker con tanto di battery back-up compatibile con il mouse Nintendo. Ancora la grande "N": *Fire Emblem*, un incrocio tra un GdR e un gioco strategico. Hmmm, che incorpori il chip SFX? Ormai la fobia è collettiva... Dalla Taito è in arrivo *Sonic Blastman 2*, il seguito di un picchiaduro a scorrimento piuttosto insulso, mentre è ormai imminente *Brawl Brothers III*. Vale quanto detto per il gioco della Taito. Ancora cloni di *SF2*: *Battle Master,the Ultimate Fighters* dalla Toshiba. Altro giro, altro sequel: *Joe e Mac 3*, dirige ancora una volta la Data East. Ma il gioco che sarà sulla bocca di tutti nei prossimi mesi è uno solo: *Actraiser II* (Enix), lanciato lo scorso 29 ottobre in Japone. Scordatevi la sezione GdR: si tratta di uno slash'em up puro e, da quello che abbiamo potuto vedere, vi assicuriamo che è feeenomenale! A Natale potremo mettere le manacce sopra *Lemmings 2*, grazie alla Psygnosis: si parla di qualcosa come 16Mbit di intricatissimi enigmi. Compatibile con il mouse Nintendo. Prendete nota: il titolo del 1994 potrebbe essere *Super Castlevania V* (Konami), che promette una serie di innovazioni epiche...

NEWS ANTEPRIME

Novità Duo

Ufficiale: *Bomberman '94* è in arrivo per PC Engine Duo. Uno dei migliori action-game di sempre per una delle migliori macchine di sempre. Accoppiata vincente! Prendete *Elemental Master*, miscelatelo con *Gain Ground* (a proposito, imminente il seguito per Mega Drive: 16 Mbit!) e qualche pizzico di mecha design (che non guasta mai) e cosa otterrete? *Mystic Formula*, nove livelli di splattamento totale dalla Micro Cabin che sfruttano le capacità grafiche e tecniche del Duo. Sprite apocalittici e colonna sonora pompatissima. La recensione sul prossimo numero. La saga di *Y's* è giunta al quarto episodio. A dicembre potremo mettere le mani su uno dei migliori GdR mai creati. La struttura è rimasta identica ai precedenti episodi, ma nuovi scenari e nuove situazioni non mancheranno di entusiasmare i fan del genere fantasy. Previste conversioni anche per SNES e MCD.

CONCORSO MEGA MAN 6: TRA I VINCITORI ANCHE UN LETTORE DI GP!

V[illegible] ricordate la pubblicità apparsa sul numero di aprile di Game Power? La Capcom aveva indetto un concorso con ricchi premi e cotillons: chiunque avesse disegnato un personaggio [illegible] e originale per Mega Man 6 non solo [illegible] avrebbe visto all'interno del gioco ma avrebbe anche ricevuto un premio. [illegible] sono finalmente arrivati i risultati e tra i 40 vincitori c'è anche un italiano, naturalmente lettore di Game Power. Si tratta di Nicolas Fais che ha vinto il premio Dr. Right, una maglietta di Mega Man e la citazione [illegible] di coda del gioco [illegible] Chairman [illegible]. Complimenti Nicolas! Il mese prossimo pubblicheremo tutti i vincitori e i disegni dei personaggi creati dai lettori delle riviste di tutto il mondo.

Continua a pag. 29 ➔

SONY

CHI CE L'HA, LO SA...

La Sony/Imagesoft si conferma anche al recente ETCS di Londra una delle software house leader del settore, [illegible] Psygnosis. Prima di tutto una notizia: i giochi Sony, più quelli di altre soft tipo Infogrames saranno distribuiti ufficialmente in Italia dalla Columbia Tristar. A Londra abbiamo chiesto ai manager in giacca e cravatta presenti allo stand Sony alcune delucidazioni sul futuro della Play Station, la macchina CD-ROM alla quale il colosso nipponico sta lavorando da circa diciotto mesi. In via estremamente confidenziale [illegible] presi?) ci è stato riferito che la console dovrebbe apparire attorno alla metà del 1994. Inoltre – ma prendetela come una notizia non confermata – la Play Station potrebbe essere connessa al Super NES, [illegible] tutto con il beneplacito della Nintendo. D'altronde il [illegible] non intende realizzare alcun CD-ROM per SNES, ma [illegible] resta che incrociare le dita! Per ora accontentatevi dei videogiochi presentati per le console sul mercato.

The Last Action Hero

Forse non è il miglior film del buon Arnold, ma se vi era piaciuto *Hudson Hawk*, probabilmente troverete *The Last Action Hero* un modo simpatico per passare [illegible] accaparrandosi più licenze della Ocean dei tempi migliori (?), arriva il preventivato tie-in, nella fattispecie un picchiaduro a scorrimento che ricorda vagamente *Final Fight*. Cinque livelli di azione "cinematografica" per un [illegible]co atteso sui principali sistemi (SNES, MD, GG, GB, MS, NES). Interpretate ovviamente Jack Slater, e il rivale di turno è il malefico The Ripper, no, non Jack, un altro. In vendita nei migliori negozi di videogame a partire da novembre.

Big Mistake, Arnold!

Flashback

Flashback per MD è stato il videogioco più premiato allo scorso CES di Las Vegas, e questa versione per SNES è altrettanto fenomenale. Ritroviamo Conrad Hart a combattere per la propria vita in un universo ostile, ricreato nei minimi dettagli con la grafica poligonale più efficace degli ultimi tempi. Rotoscope e animazioni incredibilmente realistiche per la migliore avventura della [illegible]. Atteso per novembre.

Flashback per SNES: e-c-c-e-l-l-e-n-t-e

Cliffhanger

Stallone assicura che "questa volta le mani le usa per scalare le montagne". E noi gli ricordiamo che "gioco di mano, gioco da villano"... Avrete tutti apprez[illegible] *Cliffhanger*, immagino, e adesso potete cominciare [illegible] a multi-scorrimento, ripropone tutta l'azione del film, con tanto di peripezie a quattromila metri e sla[illegible] grafica debordante, sarete insidiati da terroristi poco concilianti, orsi grizzly e strapiombi mozzafiato, fino allo scontro finale con il malvagio Qualen. Chi siete? Ma è chiaro: Gabe Walker, Sly nel film... Potrebbe [illegible] SNES, MD, GG, GB, MS, NES. Le foto sono tratte dalla versione SNES. La versione per Mega CD, la prima a [illegible] livelli extra e un FMV realizzato apposta per il videogioco.

Equinox

Si tratta di un eccellente adventure che concentra il meglio dei giochi isometrici resi celebri dalla mitica Ultimate con gli scenari fantasy di *Zelda*. *Equinox*, il seguito del fantastico *Solstice* (NES), vanta oltre 450 stanze, 8 sotterranei e fa un uso magistrale del MODE 7. Molti enigmi, poche parole crociate, una caterva di combattimenti arcade e un sonoro che "crea un'atmosfera" e che sottolinea i momenti "clou" come nei [illegible] avete trovato il vostro gioco. Se no, ciccia, datevi alle proiezioni ortogonali. A novembre, only for SNES.

[illegible] fantasy/adventure dal titolo idiota e *Gear Works* (GG, GB), un puzzle game, entrambi attesi per novembre. Imminente *Dracula* (SNES, NES, MD, MS, GG, GB), un platform/action che vanta sette livelli in cui il sangue scorre a fiotti.

...E non dimenticate, ovviamente, *Sensible Soccer*, eccovi le date: la versione per MD sarà nei negozi a partire dal 15 novembre, NES e GB sarà lanciata il 22 di dicembre, a seguire tutte le altre... Ere we go, 'ere we go...

Sensible Soccer: bello anche con il joypad

MEGA CD NEWS

The Seventh Guest secondo la Sega.

Attenzione attenzione! Dopo l'eccezionale *Silpheed*, una nuova simulazione spaziale sta sconvolgendo il Giappone: si tratta di *AX-101* (Sega). Graficamente parlando spazza via qualsiasi cosa uscita prima per Mega CD, potete starne certi. Due nuovi picchiaduro per il CD-ROM Sega: *Burning Fist* e *Battle Fantasy*. Sono entrambi beat'em-up a incontri, il primo targato Sega e il secondo Micronet, che si annunciano abbastanza appetitosi (soprattutto *Burning Fist*!). Dal momento che la Virgin non sembra avere alcuna intenzione di convertire *The Seventh Guest* (né, tantomeno, il suo seguito, *The Eleventh Hour)* per Mega CD, la Sega ha deciso di realizzare personalmente un bel clone: si tratta di *Yunemegada* (la versione inglese dovrebbe chiamarsi *Dream Mansion* o Midnight *Serenade*). Ancora case infestate, ancora atmosfere da film horror. Un sacco di effetti di scaling e una grafica di sicuro effetto per un gioco che dovrebbe già essere uscito quando leggerete queste righe. Una precisazione: nella recensione di *Silpheed* del mese scorso abbiamo scritto che il capolavoro della Game Arts vanta otto livelli. Ebbene, ora che siamo riusciti a finirlo dobbiamo correggerci: *Silpheed* ha ben DODICI livelli! Un punto in più al valore "LONGEVITA'" e un'altra ragione per comprarlo al più presto!

MEGA DRIVE NEWS

Dopo *Mario* vs *Sonic*, un nuovo scontro fra titani: *FX Trax* (Nintendo) contro *Virtua Racing* (Sega). La conversione dell'omonimo coin-op uscirà per Natale su una cart da 16Mbit, incorpora un chippone DSP (Digital Signal Processor) che non pone limitazioni grafiche di sorta (mentre in *Star Wing*, che faceva uso del chip SFX, se ne potevano utilizzare al massimo 16) e, udite udite, si vocifera che sia incluso uno split-screen per giocare in double. E la velocità? Skizza più di *Sonic*, assicura la Sega. Wow!
Ufficiale! *Wonderboy IV* è imminente! Eroe Sega per antonomasia prima dell'avvento di *Sonic*, *Wonderboy* resta uno degli eroi dei platform degli anni ottanta. Grafica eccellente, azione di gioco arcade, dopo il precedente episodio, molto "GdR". L'atteso *Sonic III* non uscirà a Natale. Motivazione: con *Sonic CD* e *Sonic Spinball* in giro la Sega teme di saturare il mercato. E non dimentichiamo anche *Robotnik's Mean Bean Machine*, di cui abbiamo parlato il mese scorso. *Sonic III* ha subito un nuovo restlyng strutturale e sarà commercializzato nei primi mesi del 1994. Il gioco è talmente vasto che probabilmente occuperà 24Mbit, sempre che la sega non decida di tagliare qualche cosa o di comprimere i dati in una cart da 16Mbit usando tecniche più sofisticate di quelle attuali. Sempre più insistente la voce secondo la quale *Sonic III* incorporerà un chip DSP.

Segue da pag. 2

NEO GEO NEWS

Attenzione attenzione! L'incredibile è successo: la SNK sta lavorando a un gioco di ruolo per quel mostro chiamato Neo Geo!!! Si tratta di *Chrystalis*, un super giocone che potrebbe distruggere tutti i vari *Zelda* e *Phantasy Star* vari usciti su formati differenti. Al momento si parla di oltre 200 Mbit di programma, ma è più che probabile che verranno compressi in qualche modo, o dovremo fare un mutuo per comprarlo. Il nuovo grande prodotto è *Magician Lord 2*, che continua la fortunata serie "100 Mega Shock": ancora qualche mese di attesa. Nei migliori negozi di videogiochi potreste però già trovare *Samurai Showdown*, un eccezionale slash'em up da 118 Mbit che mette nell'angolo il già cattivo *Sengoku 2* e *Art of Fighting 2, the Survivor*, di cui potete vedere le prime immagini.
Abbandonata l'idea del CD-ROM per Neo Geo, la SNK ha intenzione di concentrarsi sul mercato casalingo. Verranno quindi prodotti, nei prossimi mesi, una serie di giochi che non usciranno come coin-op. Il primo titolo che inaugura questo trend è *Reactor*, un nuovo platform game per Neo Geo, dopo lo squallidduccio *Blues's Journey*. Si tratta di un clone di *Sonic* targato SNK, che si annuncia addirittura più veloce del titolo Sega. Non è certo finita perché è in arrivo *Top Hunter*, che, dalle prime foto, sembra un incrocio tra *Bionic Commando*, *Super Contra* e *Run Saber*, un clone di *Strider* apparso anche per SNES.
Prima di concludere, eccovi una notizia che non ha ancora ricevuto conferma ufficiale, ma secondo alcune fonti molto attendibili sarebbe prossima a concretizzarsi: la SNK diventerà uno sviluppatore ufficiale per la 3DO. I più grandi successi (*Fatal Fury Special*, *Magician Lord 2*, *Art of Fighting 2* tra i primi) per Neo Geo potrebbero presto uscire su compact disc per il CD ROM della Matsushita. A prezzi accessibili, finalmente. WOW!

In alto: Eccovi Samurai Showdown per Neo Geo: salvadanai tremate!
Qui sopra: Art of Fighting 2 (NG): cattivo...

uscite giapponesi

SNES

Titolo	Casa	Genere	Memoria
Top Racer 2	Kemco	Sportivo	8Mbit
Desert Fighter	Seta	Sparatutto	8Mbit
Super Cup Soccer	Jaleco	Sportivo	8Mbit
Cool Spot	Virgin	Platform	8Mbit
Super Chase HQ	Taito	Azione	8Mbit

Super Mario Land 3 dovrebbe uscire nei primi mesi del 1994. La Nintendo assicura che queste nuove avventure del noto idraulico italiano saranno ben più impegnative di quelle del precedente, bellissimo, *SML2*. Un grandioso ritorno: *Donkey Kong*! Una nuova versione è imminente in Giappone. Dalla EA via Ocean: *Road Rash*, il bellissimo gioco motociclistico giunto al secondo episodio (imminente il terzo) per MD.

ZOOL

Il ninja dall'ennesima dimensione è pronto a conquistare anche l'universo console. *Zool* è un platform che ha riscosso un grande successo su Amiga, ma ora dovrà vedersela con Mario e Sonic... Un giochillo psichedelico che dovreste già trovare recensito sul prossimo numero. Le foto sono dalla versione MD.

Zool: Psichedelico!! Gommoso alla grande!

IL CASO DAVIS CUP

***Davis Cup World Tour* è la migliore simulazione tennistica che abbiamo visto per MD, ma la ragione di questo box è un'altra. Vorremmo infatti presentarvi la pubblicità del gioco, che è apparsa sulle principali riviste del settore. Purtroppo la tipa non sembra essere inclusa nella confezione. Se la trovate voi, fateci sapere.**

DOMARK

Spudoratissimo clone di *Soccer Kid*, *Marko's Magic Football* (MD, GG) è un platform molto carino della nuova mascotte della software house londinese. Grafica letteralmente da cartone animato, alcune delle migliori animazioni mai viste sulla console Sega, oltre cento avversari, la Domark punta veramente in alto. Non a caso la press release recita "Game of the decade" (giochillo del decennio). A marzo, ciota bum. Tra gli altri progetti Domark di un certo rilievo segnaliamo *Prince of Persia*, (MD, marzo '94, ERA ORA!), *Dragon's Fury II* (MD, MS, GG), il seguito della migliore simulazione di flipper per MD, dovrebbe uscire a gennaio. Aspetteremo.

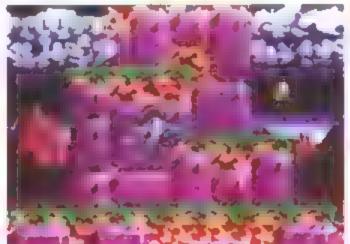
MICROPROSE

Grande Mic! Una serie di titoli croccanti al punto giusto:

The Chaos Engine (SNES)

Conversione dell'omonimo grande gioco Amiga dei Bitmap "*Speedball 2*" Bros. Sparatutto multidirezionale con un po' di strategia che vanta quattro mondi, sedici livelli, oltre 25 armi e 6 personaggi tra cui scegliere. Favoloso se giocato in coppia! A febbraio per SNES, a seguire la versione MD (che dovrebbe chiamarsi *Soldiers of Fortune*).

Impossible Mission 2025: The Special Edition (SNES)

Nonostante il titolo telegrafico, praticamente una sigla, questo gioco si annuncia galattico, come abbiamo già scritto sul numero scorso di Gippì. Grafica renderizzata, una colonna sonora techno che farebbe impallidire Albertino del DJ Time, questo nuovo episodio di *Impossible Mission* vi permette di indossare i panni di uno tra tre nuovi eroe videoludici: Felix, non il gatto, Tasha una gnocca virtuale e RAM un androide alla Bishop (vedi Alien). Sarà un classico tra i platform/adventure o un altro seguito inutile? Lo saprete solo continuando a leggere GP. A dicembre.

Tinhead (MD)

Atteso per Natale, il nuovo eroe della Microprose è un robottino cativo cativo che intende stroncare i malefici piani del perfidone di turno, tale Grim Squidge, che nel tempo libero ruba le stelle nel cielo. Poetico. Il gioco è un platform molto action che segue le orme del recente *Rocket Knight Adventures* della Konami. Da non sottovalutare.

Beastball (SNES, MD)

Prendete *Speedball*, capovolgete lo scrolling, oppure girate il televisore su un lato, miscelate con *Blood Bowl*, il GdR fantasy-sportivo e indossate un bella uniforme degli L.A. Raiders e, zack, avete un giochillo nuovo di pacco. Football americano ambientato nel 2089, otto squadre costituite da mutanti, esseri disgustosi (segnaliamo un cammeo di Biomassa) e palle varie. Se vi ricorda *Mutant Fighter Football* (EA) siete sulla buona strada. *Beastball* dovrebbe uscire a marzo. E noi ci saremo.

F15 Strike Eagle II (MD)

Dopo aver superato il milione di copie vendute con le versioni Amiga e PC, la Microprose tenta di bissare il successo con la versione MD di un grande simulatore di volo, genere che non ha mai incontrato un grande successo sulla console Sega (se si eccettua *Mig 29*, Domark). Sei zone geografiche differenti, quattro livelli di difficoltà, tre prospettive differenti, direi che promette bene. Dicembre.

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
LUNEDI DALLE 15.00 ALLE 20.00 *ORARIO CONTINUATO*

- **1°** ED **UNICI** NEL NOLEGGIO **VIDEOGIOCHI**
- **1°** A NOLEGGIARE I **SEGA CD GAMES**
- **1°** A NOLEGGIARE **24**H SU **24** H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES

MM Loreto
(Uscita P.zza Argentina)

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

CORRI A NOLEGGIARE STREET FIGHTER II PER MEGA DRIVE

ESSENDO GIÀ LEADER NEL RAMO DEL NOLEGGIO VIDEOGAMES VOGLIAMO ESSERLO ANCHE NEL RAMO VENDITA

CONFRONTARE PER CREDERE

Console			Cartucce		
Super Nes	L.	270.000	Street Fighter II Turbo	L.	155.000
Super Nes + gioco	L.	320.000	Street Fighter II per MD	L.	143.000
Super Famicom	L.	399.000	Mortal Kombat SN	L.	149.000
Mega Drive + gioco	L.	257.000	Mortal Kombat MD	L.	129.000
Mega CD + gioco	L.	529.000	Mario Collection	L.	135.000

I PREZZI POSSONO SUBIRE DELLE DIMINUZIONI

AMICO PRIMA PASSA ALLA VIDEOLAND snc

SUPER NES
SUPER FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO

VUOI AVERE LA GAMMA COMPLETA DI GIOCHI MEGA DRIVE / SUPER NES / SUPER FAMICOM ?

TELEFONA PER SAPERNE DI PIÙ AL N. **02/ 29402806**

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

NATALE '93

VI RISERVA UNA SORPRESA

JOYSTICK FUN - Via Lorenteggio 38 - MILANO - Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

Segue da pag. 30

Virgin

Colossale software house europea, la Virgin è una vera e propria multinazionale del divertimento elettronico. "Tonnellate di videogiochi per tutti i sistemi" sembra essere il motto dei distribuitori di *Global Gladiators* e *Cool Spot*, solo per citare i più recenti successi di mamma Virgin. Per coerenza verso la propria filosofia, la grande "V" ha presentato una vagonata di titoli per MD e SNES, tra cui segnaliamo gli ormai attesissimi *The Terminator* (MCD) e *Robocop vs Terminator* (MD, MCD, GG), che potrete trovare recensiti già sul prossimo numero. Da quanto abbiamo visto, l'attesa non è stata sprecata: le animazioni dello sprite principale in *Terminator* (MCD) sono da premio Oscar, mentre *Robocop vs Terminator* è violento quanto i film. Spappate letteralmente gli avversari, che esploderanno in una nuvola di sangue. Già prevedo gli articoli dei quotidiani... Spettacolare *Another World I & II* per Mega CD: due giochi in uno, dalla grandissima Delphine! Presentato anche The *Lost Vikings* per MD, godibile e divertente quanto la versione Nintendo, senza dimenticare le versioni a 8-bit di *Cool Spot:* un sicuro hit per GG e MS, *Muhammad Ali Boxing* per SNES... Ma ora spazio a *Dragon*, the videogame...

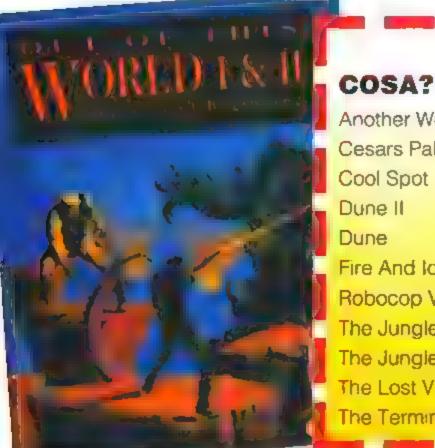
YOUNG MERLIN

Dopo *Young Indiana Jones* e *Young Sherlock Holmes* (in Italia, *Piramide di Paura*, il film), la Virgin ha avuto la bella pensata di realizzare un gioco ispirato alle avventure di mago Merlino.
Di un mago Merlino adolescente! Sedici Megabit per un fantasy-adventure che vanta dieci mondi da esplorare, un po' di magia, dialoghi parlati e una grafica di sicuro effetto.
A Natale, only for SNES. Dirigono i Westwood Studios.

JAMMIT

Scusate la scarsa qualità delle immagini, ma la Virgin ha preso la brutta abitudine di spedirci videocassette con i demo anziché le normali diapositive. In ogni caso, *Jammit* è un fantastico gioco di basket uno-contro-uno (ricordate il mitici One-o-One per C64?) nel quale, voi, Slade, potete sfidare la vostra ragazza (Roxy, barista nell'omonimo bar). Tre scenari metropolitani che ricordano *Street Basketball* della Epyx fanno di*Jammit* un giochillo molto carino. Lo scorrimento è orizzontale e le animazioni sono veramente fantastiche!

White Men Can't Jump (Jammit, Mega CD) (sotto) Pump up the Jam-mit (MCD)•••

uscite VIRGIN

COSA?	PER COSA?	QUANDO?
Another World 1-2	MCD	Dicembre
Cesars Palace	GG	Gennaio '94
Cool Spot	MS, GG	Nov-Dic
Dune II	MD	Novembre
Dune	MCD	Imminente
Fire And Ice	MD, GG, MS	Feb-Mar '94
Robocop Vs Terminator	Tutti i Sistemi	Novembre
The Jungle Book	GG, MS	Dic-Gen '94
The Jungle Book	MD	Novembre
The Lost Vikins	MD	Novembre
The Terminator	MCD	Novembre

DRAGON

Il picchiaduro definitivo? Beh, *Dragon* ha tutte le carte in regola per vendere come il pane il prossimo Natale. Si tratta del videogioco ispirato al recente film targato MCA e interpretato da Jason Scott-Lee, che narra la vita del grande Bruce Lee. Il gioco incorpora dodici avversari, combattimenti con tre lottatori alla volta, 36 mosse differenti (escluse quelle segrete), parallasse a profusione e animazioni come non le avete mai viste. Wow. "Abbiamo ficcato ben 30 Mbit di gioco in una dannata carta da 16 Mbit usando nuove tecniche di compressione perché siamo i più ganzi", ha sottolineato con falsa modestia Peter Hickman, co-designer e project manager di *Dragon*. "Era così veloce che abbiamo dovuto rallentarlo per renderlo giocabile", prosegue il buon Peter. *Dragon* è stato realizzato dalla crema dei programmatori inglesi, che hanno sudato le proverbiali sette camicie per realizzare il miglior beat'em up di sempre. Almeno così dicono. Il gioco in quanto tale è stato programmato da Ronal Pieket-Weeserik, il quale, nonostante il nome, ha creato alcuni degli sparatutto più belli di tutti i tempi (*Silkworm* e *SWIV* per Amiga e *Super SWIV* per SNES), mentre le animazioni incredibili sono merito del buon John Palmer, fratello della più nota Laura - ahimé deceduta - nonché autore di *The Addams Family 2*. La colonna sonora è di Allister Brimble, il musicista dei Team 17 (*Alien Breed*, *Assassin*, ecc.), mentre l'intelligenza artificiale dei vari lottatori è stata implementata da Dave Chapman. Ah, i fondali sono stati realizzati da Kevin Oxland (*Hook*). Si parla anche di una per versione MCD, ma non abbiamo ancora ricevuto conferma ufficiale. E non dimenticate: "la semplicità è l'ultimo livello dell'arte e il primo della natura". Parola di Bruce Lee...Qualunque cosa voglia dire.

Che grafica! Oh, sembra vero! (sotto) Mindi, che tostata galattica, ma che è, un film?•••

ELECTRONIC ARTS

NEWS ANTEPRIME

Il solito oceano di novità per Mega Drive, con la differenza che questa volta sembrano ancora più appetitose del solito. Ma la EA non ha certo dimenticato la console Nintendo: date un'occhiata a *Turn & Burn* e poi fateci sapere... Oltre ai giochi presentati, eccovi alcuni nuovi progetti targati EA che appariranno nei primi mesi del 1994: *Jordan* (SNES), *Space Commander* (MD), e due "vecchi" giochi rieditati per Mega CD, *EA Hockey* e *Bill Walsh College Football*. Non bruciamo spazio inutile e allora "vai" di anteprime!

Fifa International Soccer (MD)

Dimenticatevi di *Super Kick Off*, di *Ultimate Soccer* e di vostro *Zio Pino*, gente: la simulazione della EA è finalmente pronta al calcio d'inizio. Dopo migliaia di simulazioni di football, baseball, hockey e "palle" varie, arriva un gioco di calcio che si annuncia semplicemente definitivo. L'innovativa prospettiva isometrica (l'inclinazione è di 30 gradi esatti, lo diciamo per i geometri), miscelata con le migliori animazioni mai viste in un gioco del genere (oltre duemila!), sono il biglietto da visita di *Fifa Int. Soccer*, che si avvale di ben 16 Mega di memoria e dell'ormai classica battery back-up. La EA ha applicato le più sofisticate tecniche di intelligenza artificiale in ambito videoludico per differenziare le oltre quaranta squadre nazionali incorporate nel gioco. Sforbiciate, colpi di testa, stop di petto, coscia, ala, sgambetti, gamberetti, rovesciate, ciao mamma, campi da gioco e condizioni climatiche selezionabili dal menu, la casa consiglia uno Chardonnay dell'86, compatibilità con il Four-Play adaptor, la palla, rigori, punizioni, le porte, no, le porto io, ammonizioni, il Telebim, espulsioni, arbitri, guardalinee, osservapunti: c'é proprio tutto. Anche il superfluo. Soprattutto il superfluo. A novembre, solo per Mega Drive. Ma sarà veloce e giocabile abbastanza? Solo GP può dirvelo!

Turn And Burn (SNES)

Simulatore di volo che sta a metà tra *Afterburner* e *Super Strike Eagle*, *Turn And Burn: No Fly Zone* è la versione a 16-bit di un gioco già uscito per GB qualche mese fa grazie alla Accolade. Pilotate un F14 Tomcat (sì, sì, quello di Tommaso Crociera in *Top Gun*) e ve la dovete vedere con uno stormo di Mig che ha il brutto vizio di scaricarvi contro ogni due per tre una caterva di missili a ricerca di calore. Capiteli, hanno freddo. Sedici Megabit di gioco inzuppato fino al midollo di Mode 7, qualche secondo di full-motion video e tanta, tanta azione nell'empireo. A gennaio, solo per SNES. Pfiuu, tiro il fiato.

NBA Showdown (SNES)

Una nuova simulazione di pallacanestro per SNES, attesa a gennaio. Otto Megabit + battery back-up, 27 squadre direttamente dal campionato di basket più bello del mondo, mosse spettacolari, armi bonus, power-up, e tutti i più forti giocatori americani, da Charles Barkley a Shaquille O'Neals, senza dimenticare Patrick Ewing o Clyde Drexler. Definitivo.

Lotus Esprit Challenge II (MD)

Diciamolo pure. Il primo *Lotus* per MD era del tutto ributtante. Mi viene il latte alle ginocchia solo a pensarci. Ma la EA ha pensato bene di lanciare il più che prevedibile seguito, e i casi sono due: o si tratta di una versione riveduta e corretta, oppure sono dei tarpani. A voi le foto e ai posteri l'ardua sentenza.

EA Hockey '94 (MD, SNES)

Vabbé, cos'altro si potrebbe dire di nuovo sull'annuale versione di *EA Hockey* (in America, *NHL Hockey*)? Ben poco: le novità si contano sulle dita di una mano. Segnaliamo la possibilità di usare il Nintendo Multitap o il Sega Four-Play Adaptor per il gioco multiplo, il controllo più realistico del portiere, nuove mosse (seeeh, neanche fosse un picchiaduro) per gli attaccanti, un sonoro più massiccio (70 - e dico 70 - jingles), fan che si arrampicano letteralmente sui vetri divisori per invadere il campo da gioco (buffoni), 8 Megabit, battery back-up e... Beh, è tutto... Potete leggere la recensione di*EA Hockey '94* per MD a pagina di GP, mentre quella per SNES è attesa a gennaio. Beccatevi le pix.

John Madden Football '94 (MD, SNES)

Sedici Megabit di gioco (+ battery back-up) per l'ennesima versione upgradata della migliore simulazione di football per console. Ma stavolta le differenze sono "sostanziali", se vi va di credere alla press release della EA. La software house americana ha sviluppato nuove routine per rendere l'azione di gioco più realistica: gli sprite diventano più grandi man mano che si avvicinano a voi, proprio come nella realtà. Ora, avete mai visto uno sprite nella realtà? Bah, misteri delle press release. La prospettiva è stata leggermente modificata, ma la EA assicura che la qualità è rimasta immutata. E allora cosa lo compro a fare se ho già la versione '93? Chi ha scritto questa press release deve aver avuto un'infanzia difficile. *JMF'94* include oltre 40 squadre, di cui 12 "vecchie glorie". La cartuccia è compatibile con i vari adattatori per il gioco multiplo disponibili sul mercato. Imminente per MD, a gennaio per SNES. Ma guarda un po'...

Virtual Pinball (MD)

I flipper elettronici impazzano: oltre agli attesi *Sonic Spinball* e a *Dragon's Fury II*, ecco la EA che spunta fuori goliardicamente con codesto *Virtual Pinball*, un bieco tentativo di spacciare per virtuale un gioco che, a parte il titolo, è assolutamente convenzionale. *Il Tagliaerbe* ha fatto scuola. Beh, fatto sta che *VP* è il primo "pinball construction set" per MD. Il gioco incorpora cinque flipperini costituiti da un sacco di sotto-livelli che possono essere modificati a proprio piacimento con l'opzione Workshop. Potete inoltre salvare i vostri capolavori grazie alla batteria tampone inserita nella cartuccia e mostrarli con orgoglio ai vostri amici. Il modo migliore per perderli. Il "virtual" del titolo si riferisce alla sezione 3D che dovrebbe rendere il gioco più realistico, ma no, che dico, una vera e propria "esperienza". Ma per chi ci hanno presi? La risposta alla fine del mese, quando potremo metterci i pollicioni sopra.

Super Battletank 2 (SNES)

Il seguito del primo *Battletank* si annuncia semplicemente epico. La EA distribuisce la migliore simulazione di carroarmato della storia targata Absolute. Tra l'altro, lo sapevate che alcune schermate di *Super Battletank* sono state utilizzate dagli U2 nel loro colossale tour mondiale, *ZOO TV*? Non c'è che dire,'sti irlandesi sanno scegliere. *SBT2*, atteso a gennaio, si presenta con sedici Megabittoni di violenza digitale per combattimenti "cingolati", la possibilità di utilizzare un buon numero di armi, e di tostare elicotteri, jeep o splattare fanti intraprendenti. La guerra è divertente solo quando a morire sono solo sprite. Vi abbiamo presentato "l'Angolo retto del Moralista nel prato"" (o era "in erba"?).

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)

DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

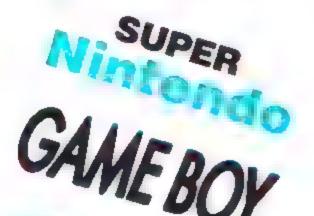
NEC

TURBO GRAFX

TURBO DUO

TURBO EXPRESS

SNK

NEO GEO

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

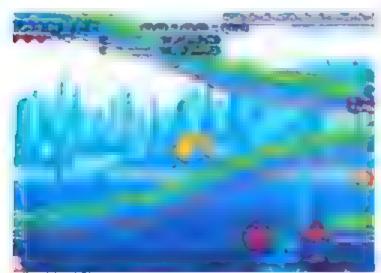
CONSOLE GENERATION S.a.s.

NE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI O

NO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40

Segue da pag. 34

KONAMI

Konami è sinonimo di qualità. Sono cose che si sanno quindi non perdiamoci in chiacchiere e andiamo vedere le nuove fantastiche novità della software house del 1992 secondo Game Power. Se continua così, tornerà a vincere l'ambito riconoscimento... Prima però una doverosa segnalazione: oltre all'attesissimo *Ganbare! Goemon 2* (in America, *The Legend of Mystical Ninja 2*) che uscirà nei primi mesi del 1994), la Konami sta lavorando ad *Action Twinbee*. Non si tratta del seguito del fantastico *Pop'n Twinbee*, ma di un platform game interpretato dal mitico *Twinbee*, che uscirà verso gennaio. Nello stesso periodo, la Konami lancerà ufficialmente in Europa (speriamo anche in Italia, via Gig) il primo*Ganbare! Goemon*, che in precedenza era disponibile solo parallelamente. E adesso vai con il servizio:

La prima foto del nuovo platform Konami: Action Twinbee per SNES!

ROCKET RILANCIA?

Secondo alcune fonti molti attendibili la Konami avrebbe intenzione di lanciare verso la metà del 1994, *Rocket Knight Adventures 2* per Mega Drive su una cartuccia da 16 Mbit. Seguiteci per saperne di più. Segnaliamo inoltre la simpatica campagna pubblicitaria Konami: "What eats blue hedgehogs for breakfast?" (Che cosa si pappa porcospini blu per colazione?). Sparkster of course

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

- MD 8 MBIT
- KONAMI
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- GENNAIO/FEBBRAIO

YES! Il fantastico *Castlevania* arriva anche sul sedici bit Sega (secondo alcune indiscrezioni, la Konami starebbe lavorando a un nuovo episodio per SNES!). I vampiri non passano mai di moda: dopo il super hit cinematografico di Coppola ci dovremo sorbire anche un nuovo film grandguignolesco interpretato da Tom Cruise, tratto da un romanzo di Anne Rice. Capita quindi a fagiuolo questa nuova avventura che ci trasporta nella tenebrosa Transilvania, nei panni di Johnny Morris o Eric Lastrade, due cacciatori di vampiri decisi a liberarsi una volta per tutte dell'invadente conte Dracula. Attenzione, non si tratta della conversione di *Castlevania IV* per SNES, ma di un videogioco completamente nuovo che sarà disponibile a novembre.

TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

- SNES, MD 8 MBIT
- KONAMI
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI
- DICEMBRE

Ne abbiamo già parlato il mese scorso, ma dopo averlo giocato a Londra ci sembrava doveroso rinfrescarvi la memoria. Di che si tratta? Ok, prendete *Street Fighter 2* e ci mettete delle tartarughe al posto dei vari Bison, Vega, Ryu e Zio Pino (sempre lui). That's it. Nonostante le apparenze, il gioco è piuttosto divertente e vanta una grafica di sicuro effetto. Dieci personaggi, un sacco di violenza demenziale e un probabile nuovo successo targato Konami. Le foto sono tratte dalla versione Mega Drive. Guardare e non toccare.

Ho come una sensazione di déjà vu... Quando SF2 va piano e va lontano...

uscite KONAMI

Lethal Enforces	MCD/SNES	Sparatutto	Nov/Gen
Batman: The Animated Series	GB	Azione	Novembre
Tiny Toons: Montana Madness	GB	Piattaforme	Novembre
TMNT: Radical Rescue	GB	Azione	Novembre

UNA CARTOLINA DAL SEGA WORLD

Anche quest'anno, come sempre, ho trascorso le vacanze dai miei parenti a Bournemouth, in Inghilterra, e mentre passeggiavo per il centro, precisamente in Westover Road, sorpresa delle sorprese mi si para davanti il logo "Sega World" (i sintomi: salivazione azzerata, lingua felpata e giramenti di testa per l'emozione!).

Era il 31 Luglio, ora esatta 13 00 00, le porte di questa immensa sala giochi si spalancano e una marea di giovani Otaku europei si precipitano alle gettoniere automatiche: inizia la sfida! All'entrata si viene accolti da *Sonic* e il fido *Miles*, per la gioia dei più piccini e, sempre nei pressi dell'ingresso, si trovano alcuni distributori automatici di pupazzetti che riproducono fedelmente i nostri eroi preferiti.

Salita la rampa, che porta all'interno di questo parco di divertimenti elettronico, ci si trova in un angolo dedicato ai vari simulatori, di guida con *Drive Edge*, e di volo con *R-360*, questi ultimi veramente mitici anche se un po' costosi (7.000 Lire per 180 secondi). Troviamo anche *Virtual Racing* presente in due diverse versioni: la prima è la classica dove più giocatori possono gareggiare (fino a 10), la seconda invece non ha questa opzione di gara ma, in compenso, é dotata di sedili gonfiabili azionati dal programma, per simulare i vari "sballottamenti" che il pilota subisce durante il gioco. E per partite fino a un massimo di sei giocatori la scelta può essere fatta tra: *S.Monaco GP*, *F1 Exhaust None 2* e *Rad Rally*.

Outrunners, lontano parente di *Out Run*, è invece l'ultima novità che permette di gareggiare con altri cinque concorrenti per mezzo di un collegamento che avviene via etere sintonizzando una vera radio!

Zap Attack é lo spazio dedicato ai coin-op che, se non hanno in dotazione i loro cabinet, adottano i nuovissimi "Sega Swing" invece di quelli tipici del "baretto" sotto casa. Non mancano all'appello tutti i picchia-picchia della SNK, le 3 versioni di *Street Fighter 2* e in esclusiva i due episodi di *Sonic*. Oltre a questi c'è il mitico *Mortal Combat* con il suo box, *Holosseum*: un gioco privo di monitor perché basato su portentose animazioni olografiche (naturalmente della Sega), *Title Fight*: un pugilato davvero sanguinolento e feroce, *Mad Dog Mc Cree 1* e *2*, *Lethal Enforces*, tutti i giochi della Konami e Sega (tra l'altro mai visti se non qui o in Giappone, ma vi assicuro che sono davvero massicci). Oltre ai vari giochi elettronici è presente in questo enorme parco il *Bowling di Sonic & Bros.* per famiglie e, non poteva certo mancare, il Karaoke. T-shirt, cappellini, tazze, spille d'oro o da quattro soldi, giubbotti...sono alcuni dei souvenir dedicati al fortunatissimo porcospino blu che, insieme a giochi per console e CD ovviamente Sega, sono disponibili in un negozio fornitissimo all'interno del *Sega World*.

Tra una partita e l'altra si può anche azzannare un hamburgher da Burgher King e bersi una Coca-Sonic rigorosamente in lattina di colore blu.

Iniziate quindi a studiare l'inglese e risparmiare i vostri spiccioli per un meritato biglietto per l'Inghilterra, perché il Sega World deve essere assolutamente visitato. Parola di Bubsy.

Taddeo "Bubsy" Bonelli

Uaaaaaah!!! R360 è una bomba, ma ragazzi se è caro! La prima (e ultima) volta che Madoc ci è salito ha cominciato a ruotare su sé stesso come un beota. Indovinate come è finita? Pulsantone giallo e vai di stop!!!

È basso, baffuto e non capisce un tubo, sebbene sia formalmente un idraulico. Diciamo "formalmente", perché sono ormai anni che non prende in mano uno sgorgatutto liquido o uno sciacquone. D'altronde non sarebbe dignitoso per un monarca riparare W.C. e rubinetti gocciolanti...

LA VERA BIOGRAFIA NON AUTORIZZATA

A CURA DI MATTEO BITTANTI

Monarca? Suvvia, cari lettori, non fate quelle facce da pesce lesso, lo sanno anche i sassi che *Super Mario* è il re indiscusso di quel "fantastico e coloratissimo" regno dei videogiochi nel quale spendiamo virtualmente interi pomeriggi...

"Mr. Platform", "Mario come Topolino", "Mario più di Topolino", "Mario qui", "Mario lì": le frasi ad effetto si sprecano. Sembra quasi che *Mario* rappresenti l'intera categoria dei videogiochi... Chi l'avrebbe mai detto, dodici anni fa, quando apparve come co-protagonista in *Donkey Kong*, che un idraulico di origine italiana con tanto di coppola e pancetta, avrebbe in seguito monopolizzato l'attenzione del mondo videoludico? "Io No", replica dalla radio accesa e con inaspettato candore il Cherubini Lorenzo, ex testimonial Nintendo per la Mattel. Nemmeno noi, aggiungerei io, e adesso non cominciate a dire "e invece lo sapevo, l'avevo detto, bla bla bla" perché altrimenti viene fuori un casino e non andiamo più avanti.

Sorge spontaneo domandarsi da dove spunti il buon *Mario*. Orbene, l'idraulico è un'originale creazione di **Shigeru Miyamoto**, uno dei più validi game designer della Nintendo. L'allora ventiquattrenne e neolaureato Shigeru si unì alla compagnia giapponese nel 1977 come game designer e, tra i suoi primi lavori, ricordiamo il sopracitato *Donkey Kong*. Tra il 1985 e il 1991, Miyamoto ha creato ben otto giochi della saga di *Mario*, tre episodi di *Zelda*, *Pilotwings* e *Starwing* (insieme alla Argonaut Software) su SNES ed è oggi miliardario. Per creare il suo personaggio in cerca di autore, Shigeru si è ispirato agli eroi che amava inventarsi durante i giochi infantili. L'avreste mai detto che il buon vecchio idraulico è stato concepito in un asilo? Roba da non credersi, eppure è storia. *Mario* è il simbolo dell'onesto lavoratore con il sudore della fronte ma con il sorriso sulle labbra, ed è un individuo assolutamente ordinario, quasi banale, soprattutto se paragonato ai super eroi muscolosi e invincibili dei fumetti americani che non fanno letteralmente una fava dal mattino alla sera. La cosa interessante è che in origine *Mario* avrebbe dovuto essere un falegname, ma i dirigenti della Nintendo - commentando gli schizzi di Shigeru - osservarono che l'omino baffuto assomigliava più a un idraulico. Contraddire il signor Nintendo non sarebbe stata cosa saggia, per cui, idraulico sembrava e idraulico rimase. Inoltre, il nome *Mario* fu deciso nientepopodimeno che dal presidente della Nintendo of America in persona, Mr. Minoru Arakawa, il quale ha voluto simbolicamente ringraziare il proprietario del primo stabilimento Nintendo negli Stati Uniti, Mario Segali. A partire dal 1985, *Mario* diventa il "testimonial" ufficiale della Nintendo, e lo è tuttora. La cosa non può sorprenderci, soprattutto se si tiene in considerazione il fatto che fino ad oggi sono stati venduti oltre CENTO MILIONI (100.000.000) di videogiochi che hanno *Mario* come protagonista. In America *Mario* ha superato in popolarità perfino *Topolino*, in base a una recente indagine della Gallup, e se volete sapere perché, continuate a leggere.

CAMEO

PINBALL (NES 1985)

TENNIS (NES 1985; GB 1990)

GOLF (NES 1985; GB 1990)

PUNCH-OUT (1984 Coin-op; 1987 NES)

WRECKING CREW (NES 1985)

Mario nei pan…

ALLEYWAY (GB 1989)

Discreto…

TETRIS (GB 1990)

F1 RACE (GB 1991)

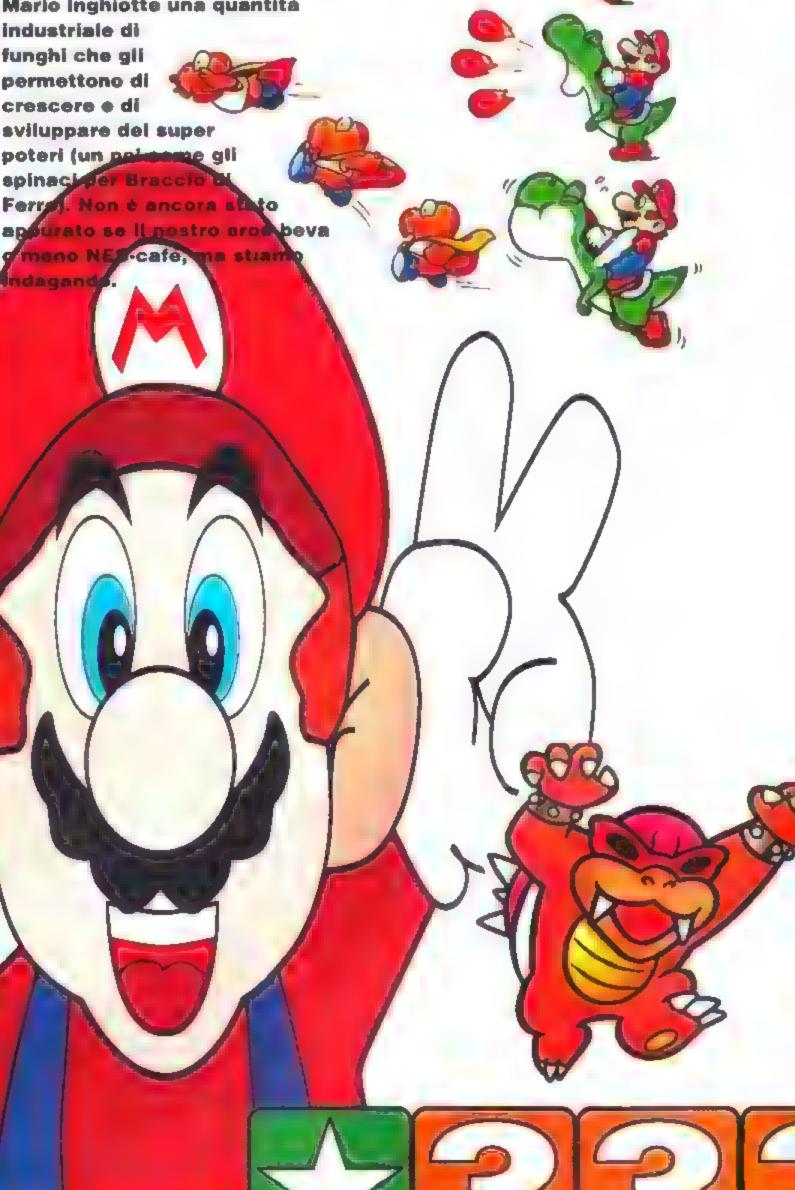
QIX (GB 1991)

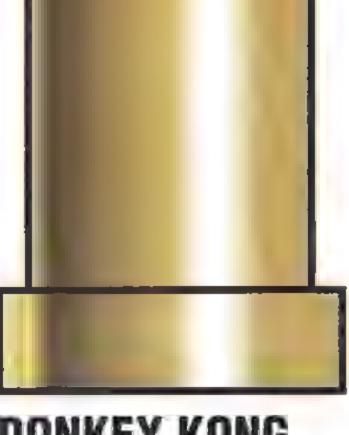
NES OPEN TOURNAMENT GOLF (NES 1991)

VISTO DA VICINO

Mario è nato a Brooklin, New York. I suoi genitori sono invece italiani, emigrati negli Stati Uniti in cerca di fortuna. Ha un unico fratello, Luigi, più giovane di lui. Sono entrambi idraulici. Mario ha una fidanzata che si chiama "Daisy" (Margherita), "Mushroom" (Funghetta") e "Toadstool" ("fungo a ombrello", ma anche "fungo velenoso"), a seconda della situazione videoludica (che ci volete fare, soffre di ricorrenti crisi di identità). Mario inghiotte una quantità industriale di funghi che gli permettono di crescere e di sviluppare dei super poteri (un poi come gli spinaci per Braccio di Ferro). Non è ancora stato appurato se il nostro eroe beva o meno NES-cafe, ma stiamo indagando.

I GIOCHI! I GIOCHI!

Ne sono passati di anni ormai e, dal lontano 1981, Mario è apparso in quasi venti videogiochi, come protagonista o come comparsa illustre. Eccovi una rapida descrizione dei più importanti:

DONKEY KONG

Donkey Kong , il coin-op, è uno dei primi platform game della storia. La cosa divertente è che il titolo è sbagliato, avrebbe dovuto infatti chiamarsi *Monkey Kong* visto che di "asini" ("donkey") nel videogioco, non ve n'é nemmeno l'ombra. Inoltre non è del tutto corretto affermare che questo gioco segna l'ingresso di Mario nel mondo dei videogiochi, perché allora il personaggio si chiamava Jumpman ed era un falegname! Tuttavia LUI era lì, e non avrebbe tardato a farsi conoscere. *Donkey Kong* fu un successone: molti degli elementi presenti nell'originale, quali piattaforme, scale, ascensori, bonus e power-up sono rimasti caratteristici di tutti i giochi platform. Lo scopo del gioco era semplice quanto coinvolgente: liberare la dolce Pauline dalle grinfie del cattivo Donkey Kong (che può significare "stupido scimmione"), evitando tutti gli ostacoli (barili, trappole, palle di fuoco) che il gorillone non esitava a scagliare contro Jumpman. Questi non aveva alcuna arma a propria disposizione se non un martellone magico che poteva essere usato per pochi secondi. Il gioco è strutturato secondo quattro livelli suddivisi in sedici schermi. *Donkey Kong* è disponibile anche nella versione NES (commercializzata nel 1986, mancante però di un intero livello rispetto alla versione coin-op), e si vocifera che una nuova versione a sedici bit per Super NES sia in fase di sviluppo.

DONKEY KONG JUNIOR

Il seguito di *Donkey Kong* ha una peculiarità che lo distingue dalla maggior parte dei videogiochi in cui appare l'idraulico con le bretelle: Mario, qui chiamato per la prima volta con il nome che oggi tutti conosciamo, è il "cattivo" della situazione! Irritato con il gorillone del primo episodio, Mario lo rapisce e lo confina in un luogo apparentemente irraggiungibile, ma il figlioletto dello scimmione si mette subito sulle tracce di papino. *Donkey Kong Jr.* non ottenne nemmeno la metà del successo del suo predecessore, anche a causa della difficoltà esagerata di alcuni livelli che lo rendevano talvolta impossibile. Il gioco fu seguito da *Donkey Kong III*, nel quale non troviamo più Mario, ma un personaggio praticamente sconosciuto, Stanley l'"Uomo-Insetto". Esiste inoltre una quarta versione del gioco, intitolata *Donkey Kong Junior Math* (solo NES), nel quale il gorilla più famoso della storia dopo King Kong insegna la matematica su schermo.

MARIO BROS

Pietra miliare nella storia dei videogiochi, *Mario Bros* è il primo titolo che ha come protagonista Mario, nelle vesti dell'idraulico che gli rimarranno per sempre. Appare inoltre per la prima volta il fratello Luigi, co-protagonista del gioco, e le mitiche tartarughe, che resteranno come avversari ricorrenti del dinamico duo. In *Mario Bros* viene introdotta anche la classica "testata atomica" di Mario che gli permette di ribaltare gli odiati rettili Divertentissimo se giocato in due, *Mario Bros* è stato convertito per NES.

SUPER MARIO BROS

La prima vera "killer application" per NES. Il videogioco che ha permesso alla Nintendo di diventare il numero uno del mercato dei videogiochi nipponico e americano. La console a 8-bit fu infatti lanciata con il titolo incluso nella confezione, ed è stato immediatamente un successo senza precedenti. *Super Mario Bros* vanta otto immensi livelli, una grafica di sicuro impatto, un ottimo scrolling, una musichina martellante da fischiettare e può essere considerato il modello dei platform game a scorrimento, subito imitato da decine e decine di cloni. Nel gioco, Mario deve vedersela con Bowser, il malefico tiranno del regno incantato di Funghilandia. A differenza del primo Mario Bros in cui il protagonista non poteva fare altro se non correre a destra e a sinistra, dare testate ai tubi per rovesciare le tartarughe e saltare sopra ad esse per eliminarle, in *Super Mario Bros* il nostro eroe può anche tuffarsi e nuotare, saltare sulla capoccia degli avversari, arrampicarsi, ecc. Da imparare a memoria la scritta finale: "Thank you Mario! Your Quest is Over. We Present You a New Quest". Guardate che poi interrogo...

SUPER MARIO BROS 2

Il prevedibile seguito di *Super Mario Bros* apparve ben tre anni dopo. SMB2 introduce una serie di innovazioni radicali, quali la possibilità di scegliere il proprio personaggio tra quattro disponibili (gli immancabili Mario e Luigi, la principessa Toadstool e il nuovo Toad), ma soprattutto presenta un'alternanza tra scrolling orizzontale e verticale. L'azione si svolge nel Mondo dei Sogni, meglio conosciuto come Sub-Con: sette innovativi mondi che includono anche una zona desertica per un totale di 20 livelli. In questo episodio, Mario ha la possibilità di scagliare ordigni contro gli avversari, di volare a bordo di un tappeto e di assumere pozioni magiche. Molto più complesso e forse meno immediato del primo episodio, *Super Mario Bros 2* resta comunque uno dei platform più belli per NES. Dobbiamo inoltre rilevare che la Nintendo ne realizzò due differenti versioni: quella che tutti noi abbiamo giocato è in realtà un gioco conosciuto in Giappone come *Doki Doki Panic* (ah, colgo l'occasione per scusarmi dell'errore apparso su uno dei GP scorsi nel quale avevo invece scritto che *Doki Doki Panic* non era mai apparso in Occidente NdMario). Il videogioco presentava un intero set di personaggi nuovi (il protagonista non era Mario, ma un tizio con un turbante e Bowser, da un beota qualsiasi di nome Wart... Dico io, si può?), che venne completamente sostituito dai più noti eroi Nintendo in occasione dell'uscita americana del videogioco, ribattezzato per l'occasione *Super Mario Bros 2*. Ma non è finita, perché nello stesso anno (il 1988, per essere precisi), veniva introdotto sul mercato Giapponese un gioco anch'esso intitolato Super Mario Bros 2 che non è mai apparso negli Stati Uniti o in Europa per NES, ma che è invece disponibile per Super NES nel recente *Super Mario Bros All Stars*, con il titolo *The Lost Levels*. La versione giapponese di *Super Mario Bros 2* comincia esattamente dove finiva il primo episodio, è strutturata in maniera assai analoga, e ha venduto in Giappone circa 2,6 milioni di copie.

SUPER MARIO BROS 3

Semplicemente il miglior videogioco per NES, *Super Mario Bros 3* incorpora dei chip speciali (gli MM3 e gli MM5) che migliorano le prestazioni grafiche e sonore della console. Ha infranto tutti i record di vendita, totalizzando l'incredibile cifra di undici milioni di copie (di cui sette negli Stati Uniti e quattro in Giappone) e portando nelle casse della Nintendo oltre 500 milioni di dollari... Molto più simile al primo *Super Mario*, questo terzo episodio introduce una serie di novità storiche, quali la possibilità di rendere Mario procione ("tanooki", in giapponese) o rana e la mappa dei vari mondi (ripresa negli episodi successivi). Tra i cattivi segnaliamo il debutto dei Koopalings, figli non dei fiori ma del cattivissimo re Koopa. Il gioco vanta otto mondi suddivisi in 56 livelli, migliaia di avversari e bonus segreti e una grafica assolutamente fantastica per una console a 8-bit come il NES. Purtroppo, si tratta anche dell'ultimo titolo della serie di Mario per la console Nintendo. Too bad.

SUPER MARIO LAND

In origine la Nintendo aveva intenzione di includere *Super Mario Land* nella confezione del Game Boy per ripetere il successo dell'accoppiata NES/*Super Mario Bros*, ma alla fine si preferì lanciare il nuovo portatile insieme al puzzle game più famoso della storia, Tetris, e *Super Mario Land* fu commercializzato separatamente. Fu un grandissimo successo comunque. Definito "un *Super Mario Bros* di dimensioni ridotte", la versione Land è un must per tutti i possessori del GB. L'azione si svolge nel Regno di Sarasaland: gli scenari subacquei, terrestri e aerei sono realizzati in maniera eccellente nonostante le limitate capacità della macchina. Tra le rilevanti innovazioni del gioco segnaliamo la possibilità di pilotare lo Sky Pop, un aereo a reazione, e il Marine Pop-Sub, un sottomarino obeso. Obiettivo? Liberare la principessa Daisy, rapita dal malvagio di turno... Tra le rivoluzionarie innovazioni, segnaliamo la scomparsa dei funghetti come bonus (sostituiti dai più romantici cuoricini) e la possibilità sparare Super Balls invece dei Fire Flower caratteristici di *Super Mario Bros 1-2-3*. Tra l'altro ben pochi sanno che *Super Mario Land* è stato programmato da un team di programmatori differenti rispetto a quello che ha creato i precedenti titoli per NES.

DR. MARIO

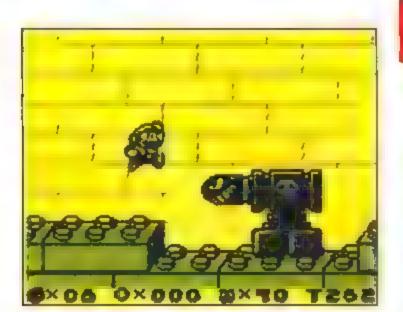
Nonostante il titolo, *Dr. Mario* non è un platform game ambientato al Fatebenefratelli, ma è un puzzle game che copia in maniera spudorata il russo *Tetris* e che ha lasciato interdetti i più. Lo scopo del gioco è eliminare dei pericolosi virus con l'aiuto di pilloline colorate, o, meglio, vitamine virtuali, che vanno correttamente posizionate sullo schermo. Il gioco contiene una serie di bonus a sorpresa, richiede una certa strategia e vanta qualche livello segreto, ma non ha il fascino dei precedenti videogiochi Nintendo. Tra l'altro, il gioco fu accusato di essere "fuorviante e diseducativo" da un'associazione di genitori che vedevano nell'uso simulato delle pillole un'improbabile incitamento all'assunzione di sostanze stupefacenti (!). Questo poteva succedere solo in America... *Dr. Mario* è disponibile per NES e GB.

SUPER MARIO WORLD

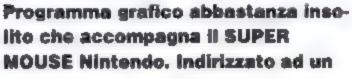
Probabilmente il migliore della serie. Disponibile solo per Super NES, *Super Mario World* (fondamentalmente, *Super Mario Bros IV*), è stato, insieme a *F-Zero* e successivamente a *Street Fighter II*, la prima vera "killer application" della console Nintendo a 16-bit. Oltre sedici programmatori hanno lavorato assiduamente per più di tre anni al fine di creare IL platform game. E ci sono riusciti. Oltre a una grafica eccellente e a un sonoro ovviamente più sofisticato rispetto ai precedenti episodi per NES, *Super Mario World* può vantare un'incredibile profondità di gioco: novantasei livelli di trappole, bonus, avversari vecchi e nuovi hanno spinto i vecchi marpioni della migliore rivista di videogiochi italiana, cioè Kappa, a eleggerlo come "parametro", come paradigma del suo genere, e noi di Game Power, che non siamo certo da meno (anche perché siamo più o meno gli stessi), lo abbiamo giudicato sul primo numero della nostra testata con un esplicito 99%. *Super Mario World* ha inoltre introdotto il simpaticissimo dinosauro Yoshi, che è il protagonista di due videogiochi *Yoshi's Cookie* (1992, Bullet Proof Software per tutte le console Nintendo) e *Yoshi's Safari* (1993, Nintendo per Super NES/Super Scope).

Mario protagonista di vari spot e trasmissioni televisivi. A destra in basso come la Nintendo vorrebbe il globo. In alto a sinistra un attore truccato da Mario nella trasmissione Games World sulla tv satellite B SKy B

SUPER MARIO LAND 2

Quando era ormai certo che la Nintendo non avrebbe più realizzato episodi della saga platform più famosa di sempre per NES, l'attenzione generale si è concentrata sull'altra macchina ad 8-bit della grande "N". E l'attesa non è stata vana. Nel novembre 1990 è stato commercializzato il primo videogioco da quattro megabit per Game Boy, che ha riscosso un successo senza precedenti. Novantasette percento il giudizio di Game Power e oltre cinque milioni di copie vendute in tutto il mondo, testimoniano che la Nintendo può battere, con il solo software, qualsiasi concorrente. *Super Mario Land 2* è stato definito "un *Super Mario World* in miniatura". In effetti, la Nintendo ha spinto il Game Boy ai suoi limiti, sia grafici che sonori, e il risultato è un platform, forse un po' troppo facile, ma che resta uno dei migliori giochi in assoluto nella storia del GB. Tra l'altro nel gioco compare la nemesi di Mario, il cattivissimo Wario. "La scelta del nome del cattivo o "villain", come dicono gli americani, - sostiene la Nintendo - non ci ha creato grandi problemi, ci è bastato rovesciare la "M" di Mario e il gioco è stato fatto".

SUPER MARIO KART

Eccellente simulazione di corsa a bordo di velocissimi go-kart, *SMK* è uno dei videogiochi più belli attualmente in circolazione per SNES. Quattro megabit e un chip DSP per realizzare lo split screen hanno reso l'ennesima avventura di Mario e soci un vero e proprio cult. Si può gareggiare da soli contro i cinque avversari computerizzati oppure in coppia su una serie di tracciati ispirati ad alcuni livelli di *Super Mario World* e su altri completamente nuovi. Power-up, azione frenetica e una serie di trovate geniali rendono *Super Mario Kart* un videogioco da avere nella propria softeca. Il gioco è arrivato secondo nell'annuale classifica dei migliori videogiochi dell'anno stilata da Game Power.

MARIO PAINT

Programma grafico abbastanza insolito che accompagna il SUPER MOUSE Nintendo. Indirizzato ad un pubblico per lo più infantile, *Mario Paint* permette di realizzare semplici disegni o simpatici jingles utilizzando le capacità del Super NES. Non è il tipo di software più indicato per una console, ma è abbastanza originale, ed è anche uno dei pochi esempi di "edutainment" (contrazione di "educational" ed "entertainment", cioè di "educativo" e "d'intrattenimento") per SNES ad aver superato il milione di copie vendute nel mondo. Si vocifera di un seguito...

SUPER MARIO ALL-STARS

Kappa aveva cominciato a parlarne nel 1990, con quasi tre anni di anticipo sulla sua uscita. Si tratta di uno dei prodotti più ambiziosi della Nintendo, che riunisce quattro tra i videogiochi più venduti per NES riprogrammati interamente in versione 16-bit, ovvero *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 2*, *Super Mario Bros 3* e *Super Mario Bros: The Lost Levels* (che corrisponde alla versione giapponese di SM2 mai commercializzata in Occidente precedentemente). La cartuccia contiene una battery-back up per salvare la posizione di gioco. La versione nipponica si chiama *Super Mario Collection*, ma a parte la terminologia, i due giochi sono assolutamente identici.

1981 — 1982 — 1983

Donkey Kong

Donkey Kong Jr.

Mario Bros

1985 Super Mario Bros

1988 Super Mario Bros 2

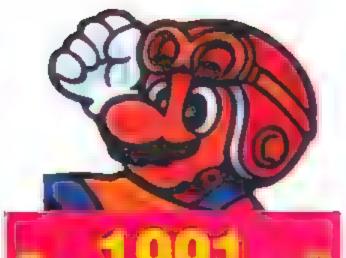
1989 Super Mario Land

MUSICALMENTE PARLANDO

Lo sapevate che Kojo Kondo ha realizzato la maggior parte delle colonne sonore dei giochi di Mario? Ebbene sì, tra l'altro il tizio ha inciso una serie di CD che raccolgono alcuni dei pezzi migliori e che hanno più volte raggiunto la prima posizione nelle classifiche di vendita di compact disc in Giappone. 'Sti nippo...

Gli occidentali non sono certo da meno: nel 1991 è stato commercializzato negli Stati Uniti un disco che raccoglie una serie di canzoni dedicate al popolare eroe della Nintendo, intitolato "White Knuckles Scorin'", al quale era allegato un fumetto. Tra l'altro, il disco contiene l'ultima canzone che il grande Ray Orbison ha inciso prima di morire (la bellissima "I Drove All Night", ripresa in tempi più recenti da Cindy Lauper e dal belloccio basettato di "Beverly Hills 90210", Jason Priesley). Nel novembre del 1992, *Super Mario Land*, una canzoncina da discoteca piuttosto idiota, entra nella top ten inglese dei singoli più venduti. Gli autore della pregevole opera artistica sono i celeberrimi Ambassadors of Funk feat. MC Mario. Bella lì...

IL PARERE DELLO PSICOLOGO

In un articolo serio come questo non poteva mancare l'opinione dell'esperto. Nel nostro caso, uniformandoci ai mezzi ufficiali di informazione quali quotidiani di prestigio e settimanali a larga diffusione nazionale, ci siamo rivolti ad un celebre psicologo, il Prof. Dr. Ing. Otario Gigione. Dopo esserci assicurati che l'Otario non ha mai visto un videogioco nemmeno da lontano, come non l'hanno visto nessuno degli altri psicologi chiamati in causa per disquisire autorevolmente sui recenti casi di epilessia fotosensibile e di argomenti riempipagina come la sempre in auge ultraviolenza digitale, gli abbiamo chiesto di spiegarci il perché del successo di Mario. Ecco cosa ci ha detto: "Mario simbolizza la frustrazione dell'uomo contemporaneo, e vive egli stesso un difficile rapporto con il fratello Luigi. Una relazione complessa, oserei direi antagonistica, anziché evangelica. In questo senso Mario rappresenta paradigmaticamente il sogno americano che cangia in un incubo. In fondo, Mario e Luigi sono i Caino e Abele degli anni novanta, per non parlare poi della figura ricorrente della tartaruga che evoca immagini di olimpica serenità e di adamantina resistenza. Detto questo vi ricordo che ricevo da lunedì al venerdì, solo su appuntamento, quindi lasciate i vostri dati alla mia segretaria... Ah, c'è uno sconto per chi soffre del complesso d'Esopo... O era Edipo? Bah, comunque è tutto lardo che cola... A presto!"

1990 — Super Mario Bros 3

1991 — Super Mario World

1992 — Super Mario Land 2

1993 — Super Mario All Stars

Dr. Mario

Super Mario Kart

Mario & Wario

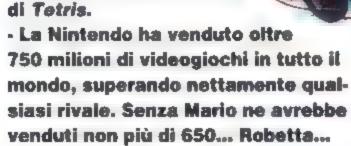
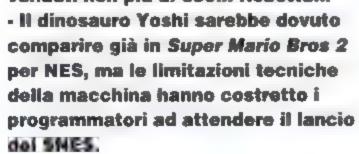
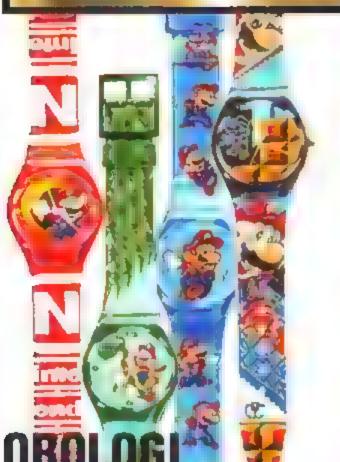
Mario Paint

Yoshi's Safari

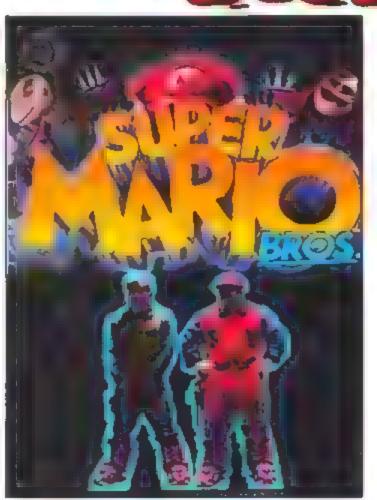
Wario Land

BASTA LA PAROLA...

- Mario deriva dal latino "Marius", il quale a sua volta è probabilmente connesso con "Marte", il dio della guerra, oppure con l'aggettivo "mas", che significa "maschio".
- Mario Zupanovic è un idraulico che vive a New York e che si occupa della manutenzione delle toilette della Statua della Libertà (non è uno scherzo!).
- Il primo gioco su licenza che annovera Mario e Luigi tra i protagonisti è stato *Mario is Missing* (1993), realizzato dalla Software Toolworks e distribuito in Europa dalla Mindscape. La recensione è apparsa un paio di numeri fa su Game Power.
- L'altra software house alla quale la Nintendo ha concesso i diritti di alcuni personaggi strettamente connessi all'universo di Mario è la Bullet-Proof Software, sussidiaria della BPS of Japan che l'ha creata nel 1989. Tra l'altro, il project director della software house "a prova di proiettile" è il russo Alexey Patjinov, creatore di *Tetris*.
- La Nintendo ha venduto oltre 750 milioni di videogiochi in tutto il mondo, superando nettamente qualsiasi rivale. Senza Mario ne avrebbe venduti non più di 650... Robetta...
- Il dinosauro Yoshi sarebbe dovuto comparire già in *Super Mario Bros 2* per NES, ma le limitazioni tecniche della macchina hanno costretto i programmatori ad attendere il lancio del SNES.

OROLOGI

Beh, ragazzi, si parlava di gadget? Ecco una notizia bella fresca proprio in argomento: la Linea Gig, importatrice ufficiale dei prodotti Nintendo in Italia, ha lanciato una promozione commerciale per il periodo dal primo ottobre al 31 gennaio '94. In cosa consiste? Basterà acquistare in questo periodo tre cartucce importate e distribuite ufficialmente per uno qualsiasi dei sistemi Nintendo e spedire la garanzia e lo scontrino fiscale all'indirizzo trovato su un'apposita scheda per ricevere in regalo un orologio dell'esclusiva collezione "Super Mario Watch". I modelli (almeno per ora) sono quattro: Yoshi (con i dinosauri), Mario Mania, Super NES e Mario Time. Gli orologi al quarzo sopportano una pressione di tre atmosfere (20 metri di profondità) e si possono ricevere anche spedendo la garanzia delle cartucce già incluse nelle confezioni delle console (*Super Mario Bros*, *Tetris*, ecc.)... Avevo giusto bisogno di un orologio!...

SUPER MARIO GADGETS

Ogni volta che un personaggio entra a far parte dell'immaginario collettivo, appaiono come per magia godziliardi di inutili gadget che vanno dalla carta igienica ai cappellini ispirati ora a Topolino, ora a Bart Simpson. Mario non è certo un'eccezione. Segnaliamo, ad esempio, magliette, boxer, pupazzi e pupazzetti, telefoni, libri da colorare, adesivi, piatti, tazze da latte, orologi, cestini, figurine e miliardi di altri aggeggilli, alcuni dei quali sono diventati oggetti da collezione. Tra gli articoli più "rari" citiamo il camioncino in scala di *Super Mario Bros* (ne sono stati realizzati solo 504 in tutta America, altro che Swatch Limited Edition). Se ne trovate uno telefonate in redazione, visto che vale qualche migliaio di dollari...

MARIO SULLO SCHERMO

Sul numero di settembre di Game Power avete potuto leggere un esauriente articolo sul recente *Super Mario Bros - The Movie*, ma dobbiamo avvertirvi che il buon vecchio Mario era precedentemente comparso sullo schermo, sebbene non su quello "grande" del cinema. Tra il 1983 e il 1985, infatti, il nostro idraulico è apparso in un programma intitolato "Saturday SuperArcade", trasmesso dalla americana CBS. Nel 1989 Mario torna sul piccolo schermo come protagonista del *Super Mario Super Show*, un programma pomeridiano prodotto dalla DIC Enterprises e presentato da due tizi agghindati come Mario e Luigi (rispettivamente "Captain" Lou Albano, ex-"lottatore" della WWF e Danny Wells), durante il quale venivano trasmessi anche episodi della omonima serie animata, ispirata direttamente a *SMB2*, il videogioco. Il programma ha riscosso un buon successo ed è stato trasmesso ininterrottamente per i due anni successivi. Una nuova serie animata è apparsa nel 1990 sulla NBC: *Super Mario Bros 3*, sempre prodotta dalla intraprendente DIC E., e se vi capita di fare un salto negli States potrete seguirla ogni sabato mattina, naturalmente sulla NBC, oppure, visto che prendere l'aereo ogni giorno può risultare alla lunga un miccino dispendioso, potete più semplicemente acquistare un'antenna parabolica e seguire il vostro beniamino su Sky One, un canale inglese che trasmette dal satellite Astra.

NON SI VIVE DI SOLO MARIO...

Esistono milioni di persone chiamate Mario. Era quindi statisticamente prevedibile che almeno qualche decina di migliaia di esse diventasse, per ragioni più o meno diverse, celebre. Leggere per credere:

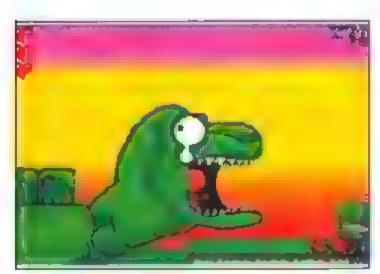
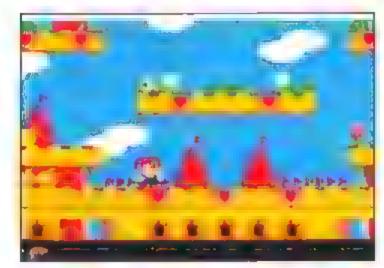
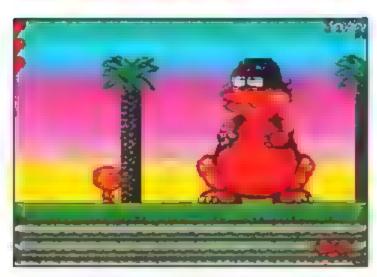
- Mario Andretti, pilota (ha vinto Indianapolis 500 nel 1969)
- Mario Lemieux, gioca a hockey nei Pittsburgh Penguins
- Mario Puzo, scrittore, autore del "Padrino"
- Mario Segni, politico referendario
- Mario Van Peebles, attore e regista ("New Jack City")
- Mario Merola, il Frank Sinatra italiano (er...)
- Mario Cuomo, ex sindaco di New York, è oggi governatore dello stato omonimo per il partito democratico
- Mario Mendoza, giocatore di baseball per i Pittsburgh Pirates, Seattle Mariners (la squadra della Nintendo) e dei Texas Ranger
- Mario Soto, milita nella MLB per i Cincinati Reds
- Mario Elie, gioca a basketball per i Portland Trailblazers
- Mario Maron, ultimo acquisto della redazione di GP (Amarok)

LEGGI CHE TI PASSA

Incredibile (beh, poi mica tanto...) ma vero: dopo il film Super Mario Bros. ecco arrivare la versione letteraria della sceneggiatura di Parker Bennet & Terry Runté e Ed Solomon. Questa "conversione" su supporto cartaceo delle avventure dei fratelli Mario su grande schermo è stata scritta da Todd Strasser (ben 120 pagine!) e pubblicata dalla Sperling & Kupfer Editori, al prezzo di 14.500 Lire, nella collana "Pugni di Riso".
Noi, personalmente, non abbiamo trovato il film particolarmente bello (tranne per quanto riguarda le scenografie e i costumi che sono stati realizzati con molta fantasia), in primo luogo perché ha davvero poco a che fare con l'atmosfera dei videogiochi omonimi e in secondo luogo perché il ritmo d'azione non è eccezionale... Se è vero, come si dice, che le riduzioni dai film sono anche peggio...

I due fratelloni dalla chiave inglese facile in versione celluloide. Bob Hoskins e John Leguizamo hanno portato sul grande schermo le avventure di Mario e Luigi.

E GLI ALTRI?

Se è pur vero che Mario è sinonimo di platform, non possiamo certo dimenticare le altre saghe celebri. Ricordiamo sicuramente la trilogia targata Taito: ***Bubble Bobble-Rainbow Island-Parasol Star***. Non possiamo certo dimenticare la serie Sega: ***Sonic*** e ***Sonic 2***, anche alla luce del fatto che la grande "S" ha annunciato numerosi sequel: ***Sonic the hedgehog CD : Time Attack***, imminente per Mega CD, ***Sonic Chaos*** per GG e ***Sonic 3***, che uscirà verso Natale. Non è da meno la Hudson Soft che ha creato il portabandiera del PC Engine, ***PC Kid*** o ***Bonk***, come lo chiamano gli yankees. Sono attualmente disponibili tre avventure del preistorico crapone oltre allo sparatutto PC Denjin.

CLONA TU CHE CLONO ANCH'IO

Ogni videogioco di successo ha sempre spinto le software house a realizzare una serie più o meno numerosa di cloni. Quelli ispirati più o meno direttamente a Mario sono comparabili numericamente solo a quelli di ***Street Fighter 2***, forse. Citarli tutti è semplicemente impossibile, citarne qualcuno del tutto inutile e arbitrario. Vi chiederete allora quale possa essere l'utilità di questo box. Ebbene, presto detto. Tra tutti i cloni commercializzati uno in particolare si distingue dalla massa perché è stato ritirato dalla circolazione in breve tempo dopo la sua uscita. I più esperti avranno già intuito che ci riferiamo a ***The Great Giana Sisters***, uno spudorato clone della tedesca Rainbow Arts apparso nel 1988 per Amiga (programmato da Thomas Hertzler e Manfred Trenz, poi autori di Turrican), C64 e Atari ST. Praticamente si tratta di ***Super Mario Bros*** con due simpatiche tipe, Giana e Marta al posto dei più celebri Mario e Luigi. L'accusa di plagio fu puntuale come un orologio svizzero e il gioco scomparve dagli scaffali dei negozi. Dimostrando di avere imparato la lezione, la Rainbow Arts commercializzò poco tempo dopo uno spara-e-fuggi intitolato ***Katakis***, un clone ancora più spudorato di ***R-Type*** (Irem, convertito per Amiga dalla Activision), che fu anch'esso ritirato dal mercato. Bella lì...

Yoshi's Safari per SNES.

Mario & Wario per SNES.

I BUONI E I CATTIVI

La Nintendo ha creato per Mario un vero e proprio universo che non ha nulla da invidiare, in quanto a complessità, ai mondi Marvel e DC. Eccovi quindi solo alcuni dei milioni di miliardi di personaggi che sono apparsi nei più celebri videogiochi Nintendo, distinti in due categorie: i buoni e i "cattivi-cattivi".

BUONI

PRINCIPESSA TOADSTOOL

Non c'é niente da fare, la befana non sa fare altro se non venire continuamente rapita dal cattivone di turno, costringendo il buon Mario a interrompere la pennichella per salvarla. Anche la principessa ha avuto i suoi quindici minuti di gloria, comunque, in *Super Mario Bros 2*, dove è una dei quattro protagonisti.

TOAD

Simpatico ma battagliero funghetto, Toad è il tipico abitante di Funghilandia. Si è rivelato un grande amico di Mario in *SMB2*, e in *Super Mario Kart*, in cui è provetto pilota di go-kart. A quando *Super Mario Kart 2*?

YOSHI

Insostituibile in *Super Mario World*, Yoshi è un divoratore accanito di mele e pasticcini, tanto che la Nintendo si è vista costretta ad assegnargli la parte di protagonista in *Yoshi's Cookies*, un clone di *Tetris* molto appetitoso, e nell'imminente *Yoshi's Safari*, l'ultima fatica dell'unico dinosauro in grado di volare e sparare palle di fuoco in tre direzioni. Che sia il figlio segreto di Godzilla?

I CATTIVI

DONKEY KONG

Non poteva mancare! King Kong non è nessuno, se confrontato con il carisma di questo scimmione pulcioso e attaccabrighe. In realtà, il buon Kong ha un cuore d'oro e lo dimostrerà nel prossimo videogioco a lui dedicato, del quale però parleremo in altra sede.

BOWSER

Il cattivissimo. Si tratta di un malefico tartarugone che ha più volte assoggettato il regno di Funghilandia, ma alla fine le ha sempre prese dal nostro Mario. I suoi figlioletti (Roy, Morton, Ludwig, Lemmy, Larry, Wendy e Iggy) sono ancora più rompiscatole dell'illustre padre. Nel film *Super Mario Bros*, la parte di Bowser (trasformato in dinosauro) è stata assegnata a Dennis Hopper dopo il ballottaggio con Riccardo Albini.

KOOPA TROOPA

Apparse già in *Mario Bros*, in cui erano chiamate Shell Creepers, le Koopa Troopa altro non sono altro se non le testuggini di Super Mario Bros. Nonostante la lentezza, le tartarughe sono letali e vanno ribaltate costantemente. Alcune Koopa Troopa più evolute sono diventate Hammer Brothers, testuggini da combattimento che possono camminare sulle zampe posteriori e usare oggetti. Da evitare! Secondo alcuni, le tartarughe sono le ventose della natura (vedi "VHF - I Vidiotti" di Weird "Al" Yankovic), ma prima di dare la conferma preferiremmo sentire il parere del buon Quilici.

MBF mostra orgogliosamente il latte-e-cacao di Mario acquistato in u supermarket di Vienna, Austria.

MARIO SULLO SCHERMO 2

Nel 1986 è apparso anche un film a cartoni animati prodotto dalla Nintendo, *Super Mario Bros: Peach Hime Kyushutsu Daisuken (Super Mario Bros: la grande strategia del salvataggio della principessa Pesca)*, nel quale compaiono i popolari eroi della Nintendo. Nella foto potete vedere le locandine del film.

HO FAME!

Se siete stati in America, probabilmente avrete visto almeno alcuni dei centinaia di prodotti sui quali compare il buon Mario: cereali, biscottini, caramelle, pop-corn, succhi di frutta, gelati, lecca lecca, ecc. Tra tutti segnaliamo i gustosi *Mario Cookies* della Sunshine®, introdotti sul mercato nel 1992.

CLASSIFICHE

Benvenuti nel consueto spazio che concentra il meglio del meglio dei videogiochi in circolazione per tutte le console possibili e immaginabili. La hit parade per Mega CD si moltiplica in dimensioni e tra poco dovremo ospitare anche quella per Amiga CD-32... Per un pugno di pagine...

The Crew

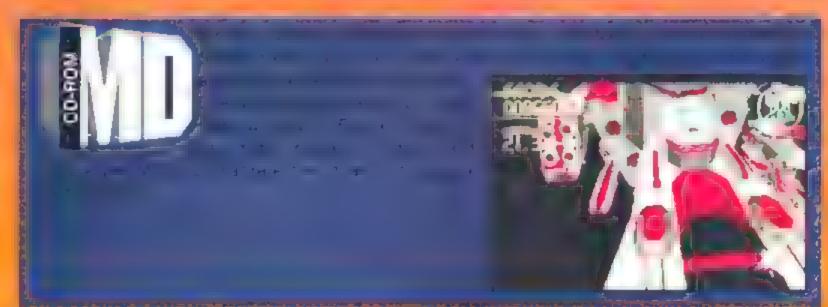
NEO GEO

1	Samurai Showdown	SNK		NEW!
2	Fatal Fury 2	SNK	-	(1)
3	World Heroes 2	Alpha Densi	=	(3)
4	3 Count Bout	SNK	+	(5)
5	Viewpoint	SNK	-	(2)
6	Super Sidekicks	SNK	-	(4)
7	Art of Fighting	SNK	-	(4)
8	Sengoku 2	SNK	-	(5)
9	King of the Monsters 2	SNK		NEW!
10	Nightmare Rally	SNK		NEW!

SUPER NES

1	Super Mario All-Stars	Nintendo	=	(1)
2	Street Fighter 2 Turbo	Capcom	=	(2)
3	Zombies Ate My Neigh.	Konami		NEW!
4	Super Turrican	Seika	=	(4)
5	Jurassic Park	Ocean		NEW!
6	Cool Spot	Virgin		NEW!
7	Alien 3	Acclaim	-	(3)
8	Rock'n Roll Racing	Interplay		NEW!
9	StarWing	Nintendo	-	(7)
10	The Lost Vikings	Interplay	=	(10)
11	Super Bomberman	Hudson	-	(6)
12	Pop'n Twin Bee	Konami	+	(14)
13	Mortal Kombat	Acclaim	-	(9)
14	WWF Royal Rumble	Acclaim	-	(8)
15	Bubsy	Accolade	-	(11)

MEGA - CD

1	Silpheed	Sega	=	(1)
2	Sonic CD	Sega		NEW!
3	Thunderhawk	Core design		NEW!
4	Bari-Arm	Human		NEW!
5	Final Fight CD	Capcom	-	(2)
6	Monkey Island	LucasArts	-	(4)
7	Batman Returns	Sega	-	(5)
8	Switch	Sega	-	(3)
9	Ecco The Dolphin	Sega		NEW!
10	Road Avenger	Renovation	=	(10)
11	Time Gal	Wolfteam		NEW!
12	Wolfchild	Core Design	-	(5)
13	Wonderdog	Sega	-	(3)
14	Night Trap	Sega	-	(2)
15	Black Hole Assault	Bignet	-	(7)

GAME BOY

1	Zelda: Link's Awakening	Nintendo	=	(1)
2	Raging Fighter	Konami	=	(2)
3	Top Rank Tennis	Nintendo	=	(3)
4	Final Fantasy Legend III	Square Soft		NEW!
5	Speedy Gonzales	Sunsoft		NEW!
6	Best of the Best	Loriciel	+	(8)
7	Fire Fighter	Mindscape		NEW!
8	Dr. Franken 2	Elite	•	(6)
9	Battle of Olympus	Imagineer	•	(4)
10	Kid Dracula	Konami	•	(9)
11	Super Mario Land 2	Nintendo	•	(5)
12	Alfred Chicken	Mindscape	•	(7)
13	Darkwing Duck	Capcom	•	(10)
14	Kid Dracula	Konami	•	(9)
	Baby T Rex	Beam Software		NEW

GB

MEGA DRIVE

	Street Fighter SCE	Capcom		NEW!
	Jungle Strike	EA	=	(2)
	X-Ranger	Sega	•	(1)
	Mortal Kombat	Acclaim	=	(4)
	Micro Machines	Code Masters	+	(6)
	Gunstar Heroes	Sega		NEW!
7	Super Shinobi II	Sega	+	(7)
8	F1 Domark	•		(5)
9	NHL Hockey '94	EA		NEW!
10	Rocket Knight adventures	Konami	=	(10)
11	Cool Spot	Virgin	=	(11)
12	Flashback	US Gold	•	(7)
13	Chuck Rock 2	Virgin		NEW!
14	Blaster Master 2	Sunsoft	+	(15)
15	Jurassic Park	Sega		NEW!

MD

Non è poss b le! *Street Fighter 2* ha espugnato facilmente la classifica dei migliori g ochi per MD come aveva g à fatto con SNES e PC Engine DUO Tutta in fila dietro la Capcom, ma segnaliamo il nuovo *Gunstar Heroes* che è veramente molto croccante . Attenzione attenz one tra poche sett mane arriverà *Sensibie Soccer* Per adesso d te add o a *Mutant League Football, Two Tribes, Bubsy Puggsy* ehm) e *Super Kick Off*

PC ENGINE

1	Street Fighter 2: CE	Capcom	=	(1)
2	Magical Chase	Hudson	=	(2)
3	Lords of Thunder	Hudson	=	(3)
4	Dungeon Explorer 2	TTI		NEW!
5	Patlabor	Human		NEW!

Classifica relativamente calma, ma sono in arrivo giochi epici, come *Castlevania Y's IV* tutti gli hit del Neo Geo a 4096 colori (o quasi) Inoltre si vocifera perfino il seguito di *Lords Of Thunder* Il mio regno per un PC Engine DUO boyyyyy!

GAME GEAR

1	Mortal Kombat	Arena	+	(6)
2	Streets of Rage 2	Sega	•	(1)
3	Robocod	Us Gold		NEW!
4	Double Dragon	Virgin		NEW!
	Desert Strike	Domark		NEW!
	Global Gladiators	Virgin	•	(4)
7	Puyo Puyo	Sega	=	(7)
	Defender of Oasis	Sega	•	(3)
	Super Off Road	Virgin	•	(8)
	Land of Illusion	Sega	•	(5)

CLASSIFICA SOFTWARE HOUSE

1	Konami
2	Nintendo
3	Sega
4	Virgin
5	Capcom
	Electronic Arts
	Hudson
	Interplay
	SNK
10	Acclaim

Eccovi le software house preferite dai redattori di Game Power: trionfa la Konami dei Parodius, dei *Pop'n Twin Bee* sulla comunque megalitica Nintendo, che fa di ogni gioco un successo o quasi La grande "S" è terza, ma la Virgin gli alita sul collo... Il resto è storia

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 3300036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !

+ FANTASTICO GIOCO L. 299.000

SUPERNINTENDO

Titolo	Prezzo
Acrobatic Mission	L. 98.000
Bio Metal	L. 99.000
Cacoma Knight	L. 75.000
Capitan Nuvolino	L. 79.000
Combat Ribes	L. 98.000
Doomsday Warrior	L. 98.000
Dragon's Lair	L. 98.000
F-Zero	L. 98.000
Flying Hero	L. 98.000
Gradius III	L. 75.000
Harley's Humongous	L. 98.000
Ikari Warrior	L. 49.000
Kitaro Fighting	L. 98.000
Lemmings	L. 98.000
Magic Sword	L. 98.000
Mystery Circle	L. 49.000
Outlander	L. 98.000
Paperboy 2	L. 79.000
Spanky's Quest	L. 98.000
Stealth	L. 98.000
Super Bowling	L. 98.000
Super Chinese World	L. 59.000
Super Conflict	L. 98.000
Super Kick-Off	L. 98.000
Super S.W.IV	L. 59.000
The Great Waldo	L. 98.000
The Rocketeer	L. 99.000
Toys	L. 98.000
Wheel of Fortune	L. 75.000
Wyne's World	L. 75.000
Xardion	L. 75.000

GIOCHI SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Titolo	
Acclaim's World Cup	Telefonare
Airbone Ranger	Disponibile
Alien 3	Disponibile
Aliens Vs Predator	Disponibile
American Gladiaor	Disponibile
Art Of Fighting	Telefonare
Battletoads	Disponibile
Banadi Z	Disponibile
Battle Blaze	Telefonare
Battle Car	Telefonare
Bazooka	Disponibile
Bizyland	Disponibile
Blues Brothers	Disponibile
Bob	Disponibile
Bubsy	Disponibile
Carmen in S.Diego 2	Disponibile
Congo's Caper	Disponibile
Cool Spot	Telefonare
Cool World	Disponibile
Cybernator	Disponibile
Dead Dancing-Rushing Beat 3	Disponibile
Desert Strike	Disponibile
Dragon Ball Z	Disponibile
Dungeon Master	Disponibile
FamilyTennis	Disponibile
Fatal Fury	Disponibile
First Samurai	Disponibile
Football Fury	Disponibile
GP1 Motomondiale	Disponibile
Goof Troops (Pippo)	Disponibile
Hit the Ice	Disponibile
International Tennis T.	Disponibile
Joe & Mac 2	Disponibile
Kando Race	Telefonare
Kawasaki Challenge	Disponibile
King Arthur World	Disponibile
Krusty's Super Fun House	Disponibile
Incrid. Crash Dummies	Telefonare
Lamborghini AM Chall.	Telefonare
Magic Johnson Basket	Disponibile
Mario All Star Collection	Disponibile
Mario and Warrior	Disponibile
Mario is Missing	Disponibile
Mazinga Z	Disponibile
Mech Warrior	Disponibile
MOnday Night Football	Disponibile-
Mortal Kombat	Disponibile
Nigel Mansell World F1	Disponibile
Ninja Boy	Disponibile
Operation Logic Bomb	Disponibile
Pocky & Rocky	Disponibile
Pop'n Twin Bee	Disponibile
Pro-Football	Disponibile
Putty Moon	Disponibile
Redline F1 Racer	Telefonare
Robocop 3	Disponibile
Rocky & Bullwinkle	Telefonare
Shadow Run	Disponibile
Sonic Wings	Disponibile
Spindizzi World	Disponibile
Street Combat	Disponibile
Striker-World Soccer	Disponibile
Super F-15Strik.Eagle	Disponibile
Super Aquatic Game	Telefonare
Super High Impact	Disponibile
Super Off Road The Baya	Disponibile
Super Slap Shot	Telefonare
Super Star War	Disponibile
Super Turrican	Disponibile
Super Wrestling Mania	Disponibile
T2 Arcade Game	Telefonare
Tazmania	Disponibile
The Addams Family 2	Disponibile
The Blues Brothers	Disponibile
The Legend of Zelda	Disponibile
The Lost of Vikings	Disponibile
Tomas Tank	Telefonare
Tuff e Nuff	Disponibile
Vegas Stakes Casinò	Disponibile
Where Time Carmen	Disponibile
Wings Commander	Telefonare
Wizard of Oz	Telefonare
Wolfchild	Disponibile
World Hero	Disponibile
WWF 2 Royal Rumble	Disponibile
Yoshi's Cooky	Disponibile
Zombies at my Neighb	Telefonare

MAXI OFFERTA

TERMINATOR L. 75.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

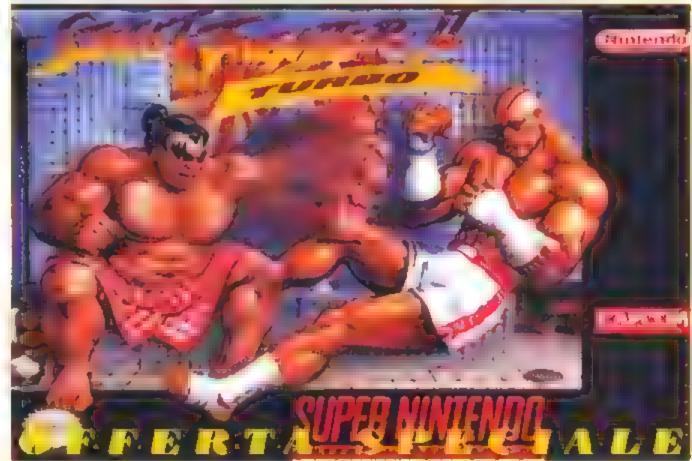
SENSAZIONALE !

BATMAN RETURN
FINAL FIGHT 2
N.B.A. ALL STARS
PRINCE of PERSIA
STARFOX (STARWING)
STREETFIGHTER II
SUPER STAR WARS
U.S.A. ICE HOCKEY

IN OFFERTA A L. 99.000 cadauno

ADATTATORE UNIVERSALE SFX-2 GOLD

ATTENZIONE!

Questo è l'unico adattatore universale compatibile con tutti i giochi americani e giapponesi, compresi quelli coi nuovi chip SFX quali Starfox, e i chipset Gold quali Streetfighter II Turbo, Mario All Stars Coll., Goof Troop ecc.
Non necessita modifiche o saldature al SUPERNINTENDO.
Ricorda che con un adattatore"SFX-2 GOLD" puoi usare tutti i giochi ad oggi sul mercato. Non confonderlo con altri adattatori sul mercato.

L. 49.000

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

AlKross-Kyashan
Quando si è in chiusura di numero il nostro AlKross diventa davvero un uomo d'acciaio... Si aggira per la redazione in calzamaglia e casco...

Dupont-Lupin III
Dunque, Arsenio Lupin era francese, suo nipote vive in Giappone, Dupont ha origini italo-germaniche però viveva a Parigi . Oddio, ho il mal di testa...

Red Fury-Lamù
Sono in molti che la con un abitino tipo quelli portati dall'aliena con i cornini... Beh, se fate i bravi magari vi facciamo il poster!...

MBF-Goldrake
Il mitico robot ha sicuramente qualcosa in comune con MBF: come dite? Le corna? Ma no, che dite... Sono entrambi un mito!...

Amarek-Aran Banjo
È sempre stato il sogno della vita di questo pover' uomo... Mi chiedo se la ragione fosse essere al comando del robot o spupazzarsi Beauty e Reika!

Random-Ken il Guerriero
Si vociferà che le sinistre avventure di Random nei sobborghi di Milano nascondano, in realtà, un addestramento nelle segrete arti marziali della scuola di Hokuto...

Apocar-TMNTurtles
Come le tartarughe ninja, il nostro Apocar è il frutto di una mutazione genetica: infatti vive nelle fogne e si ciba esclusivamente di pizza.

Scarlet-MS Gundam RX78
"Amici miei, sono Peter Rey ." e chi non si ricorda quei versi? A Scarlet fa solo rabbia sapere che in Italia sia arrivata solo la prima serie di questo mitico mecha.

Neon-Genma
Il papà di Ranma 1/2 (trasformato in panda da una maledizione simile a quella che ha colpito il figlio) ha molti lati in comune con Neon, soprattutto la larghezza.

Madoc-Conan
No, non si tratta di Robert Erwin Howard o di Schwarzenegger, ma questo Conan nipponico non ha nulla da invidiare all'eroe muscoloso più famoso del mondo!

Vordak-Akira
Come il bambino mutante che fa da protagonista nel fumetto di Katsuhiro Otomo, anche Vordak è rimasto ibernato per moltissimi anni: infatti, si vede...

Log-Gigi la Trottola
Vabbé, ok, non è esattamente un campione di calcio, ma Shingo Tamai non l'abbiamo trovato e Gigi è il massimo a cui siamo riusciti ad arrivare!

Raist-Capitan Harlock
A Raist piacerebbe molto, ogni tanto, prendere l'astronave e andarsene per un po' "tra i pianeti sconosciuti a rubare a chi ha di più" E anche a noi!

Mystere-Star Blazers
È il fumetto giapponese preferito da Alfredo Castelli, creatore di Martin Mystere, quindi la scelta è stata obbligata. Non li fanno più i cartoni animati di una volta!

Raves-Maria Antonietta e il Conte di Fersen
I due fratelloni sono sempre stati innamorati... No, non l'uno dell'altro ma tutti e due di Lady Oscar. Ottimo motivo per scegliere questi tarpani.

Rical-Re Artù
Il Direttore non poteva scegliere altri che il Re dei Britanni per la sua augusta maestà... Ehm, e noi chi saremmo? I cavalieri della piattaforma quadrata?

Questo mese giochiamo al classico "E se fosse...". In particolare, la domanda che ci siamo posti è: "Se i recensori fossero dei personaggi dei cartoni animati giapponesi, quali sarebbero?"...Ecco le risposte!

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria.

...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

22

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	9

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segreteria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

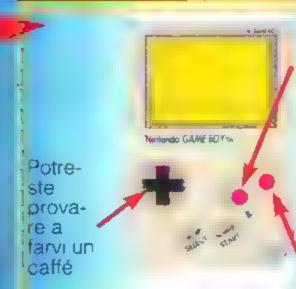
GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

COMMENTO
In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Manga
Casa	Okinawa
Distribuzione	Mazzinga Ltd
N°Giocatori	Un tir pieno di brio
Continua	Infinito
Livelli di Difficoltà	37

JAPANESE

SOTTO CONTROLLO
AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

C O M P U T E R   O N E

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

ACCESSORI GAMEGEAR, MEGADRIVE, SUPERNINTENDO

FAX 051-344.906 o 345.100

Adatt.220V L. 19.000

Lit. 37.000

Valigetta L. 35.000

LENTE LIT. 37.000

L. 83.000

Adatt.4 giocatori Lit. 59.000

Adat. PAL Lit. 29.000

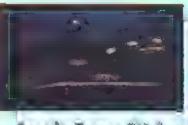
Arcade Power Stick LIT. 75.000

L. 16.000

L.35.000

Battery Pack L. 49.000

Porta accessori e giochi Lit. 39.000

LIT. 37.000

LIT. 52.000

LIT. 22.000

LIT. 27.000

LIT. 38.000

Lit. 25.000

LIT. 185.000

LIT. 25.000

L. 16.000

LIT. 48.000

STEALTH Lit. 49.000

PRO-5 LIT. 68.000

LIT. 15.000

LIT. 5.000

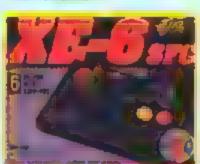
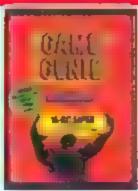
Superscope OFFERTA LIT. 79.000

LIT. 13.000

no fili L.68.000

LIT. 28.000

LIT. 109.000

Pupazzi Street Fighter 2, disponibili tutti i 12 personaggi Lit. 9.000

Lit. 109.000

Adattatore 4 giocatori L.67.000

Valigetta Lit. 29.000

Conv. JOY USA-EURO L. 19.000

Programmabile Lit. 127.000

MOUSE LIT. 49.000

Joystick 6 bottoni OFFERTA Lit. 49.000

Lit. 47.000

AD.PAL L.48.000

Prolunga JOYSTICK LIT. 18.000

CAVO SCART LIT. 22.000

JOYSTICK STEALTH LIT. 52.000

Joypad senza fili OFFERTA L. 72.000

Ad.Universale + Action Replay L.79.000

LIT. 15.000

KIT PULIZIA LIT. 13.000

Joypad LIT. 29.000

Super Advantage L. 92.000

JOYSTICK CAPCOM 6 TASTI LIT. 125.000

Joystick a 6 bottoni Lit. 94.000

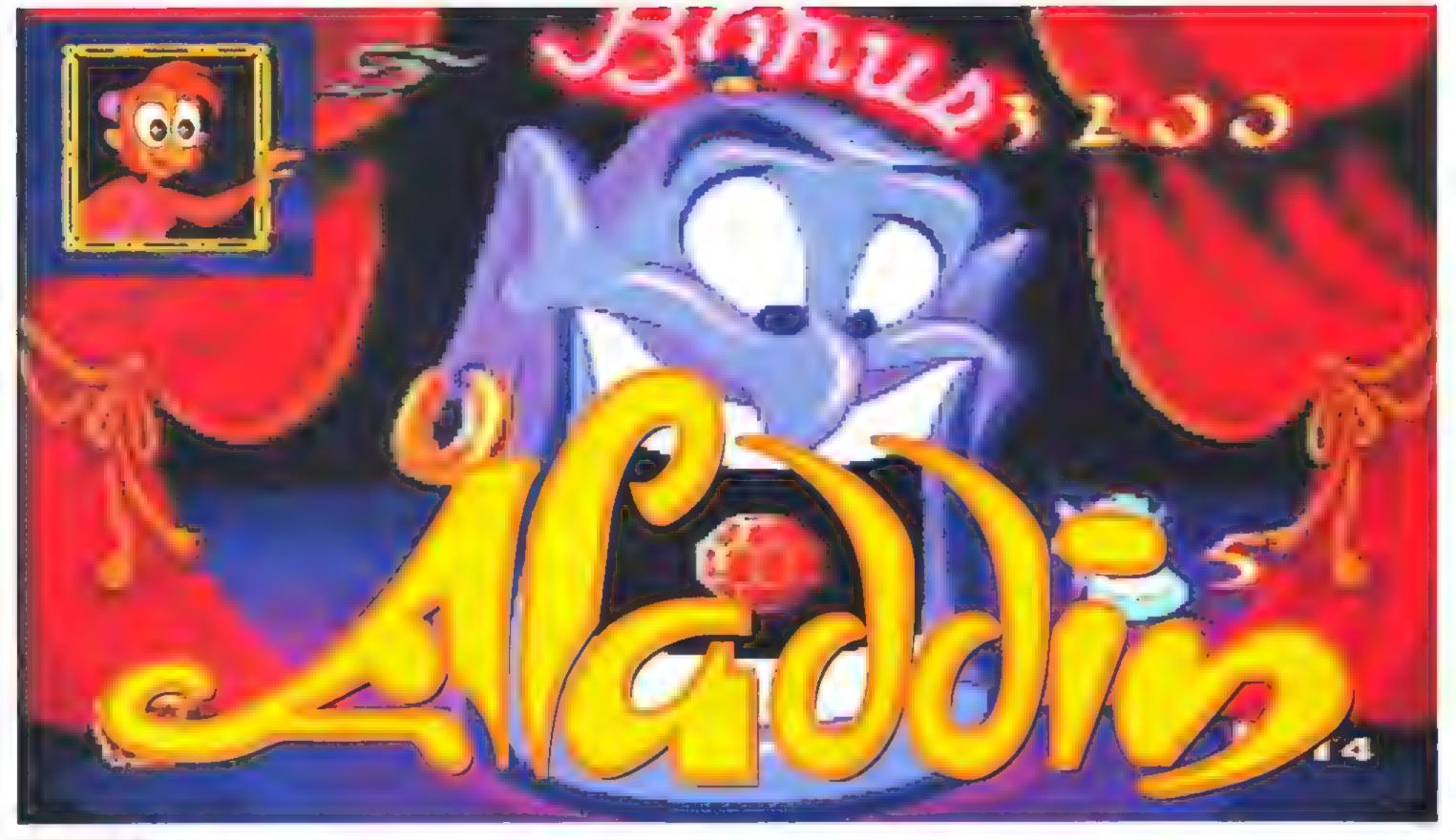
JB KING LIT. 115.000

Joypad prog. Lit. 43.000

Dyna-1 L.29.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Aladdin

Da Arsenio Lupin a Robin Hood, da Diabolik ai politici italiani delle passate e attuali legislature, i grandi ladri hanno sempre riscosso la simpatia e l'ammirazione del grande pubblico. Sensibile alla moda del momento, la Disney decide di adeguarsi: è infatti un "mariuolo" il protagonista del suo ultimo lungometraggio a cartoni animati "Aladdin".

Come accade ormai da qualche anno, puntualmente anche il prossimo Natale la compagnia cinematografica detentrice dei diritti del sorcio più famoso del mondo ci riproporrà sul grande schermo una riedizione "animata" di una celebre fiaba popolare. Pertanto, dopo "La Sirenetta" e "La Bella e la Bestia", tocca alle "Mille e una notte" fare da musa ispiratrice per i disegnatori Disney.
Liberamente tratto dalla "Lampada di Aladino", "Aladdin" racconta la storia di un ladruncolo agile e coraggioso perdutamente innamorato della bella principessa Jasmine. Rapita dal malvagio sultano Jaafar, la bella Jasmine sembra essere condannata a un'esistenza squallida e infelice, se non fosse per il solito fess... ehm, il solito eroe disposto a toglierla dai guai completamente gratis! Per riuscirci, l'allocc... cioè il nostro beniamino rimarrà coinvolto in una corsa a tutta velocità fra incantesimi, battaglie e pericoli vari. La missione di Aladino non sarà infatti delle più facili: dovrà conquistarsi il passaggio segreto che, attraverso le strade di Agrabah, conduce alle segrete del palazzo del sultano, indi fuggire dai suoi sotterranei, sopravvivere e uscire dalla terribile Caverna delle Meraviglie, rubare la lampada del genio e combattere il perfido Jaafar nel suo stesso rifugio segreto! A precedere di qualche settimana l'uscita nelle sale italiane del simpatico lungometraggio ci pensa la Virgin Games, mettendo in circolazione il gioco dall'animazione più spettacolare mai apparsa su una console a 16 bit! Dotato di ben dieci livelli pieni zeppi d'azione e di magia, *Aladdin* è un

Già da queste prime immagini appare evidente la qualità straordinaria degli sfondi di questa cartuccia. Anche gli sprite fano paura, comunque!

Povero cammello, lo stiamo proprio trattando male.

Questo fetentone ci darà del filo da torcere con tutte le braccia che si ritrova. E se gliele mozzassimo?

platform game bellissimo da vedere e divertentissimo da giocare, soprattutto grazie alla grafica e alla fluidità delle animazioni che danno l'impressione di trovarsi di fronte a un vero e proprio cartone animato. Questa caratteristica non ci deve sorprendere più di tanto se si tiene conto che sia la grafica che l'animazione di tutti i personaggi è stata integralmente curata dagli stessi disegnatori e animatori dell'originale lungometraggio Disney, lasciando ai programmatori della Virgin il solo compito di sviluppare la struttura centrale del gioco. Compito che, peraltro, non sarà stato particolarmente gravoso, visto che la struttura di *Aladdin* è perfettamente identica a quella di un altro recente capolavoro della stessa Virgin: mi riferisco ovviamente allo stupendo *Cool Spot*! Una coincidenza? Forse, resta però sempre il

Aladino dimostra di avere delle qualità da acrobata nel corso del gioco. La bella principessa non ha nulla da temere e poi con dei giocatori del calibro dei lettori di Gippi bisogna dire ce è proprio in buone mani

La varietà grafica dei livelli è encomiabile. Se tutti i giochi fossero così...non avremmo più un posto di lavoro.

PIFFERI, LAMPADE D'OTTONE E...

Aladdin è un gioco in cui gli oggetti bonus ricoprono un'importanza fondamentale. Qui di seguito ne troverete l'elenco completo e le rispettive descrizioni [illegible] indicazione POPÒ (Potente Oggetto la cui Presa è Obbligatoria) limitatamente a quegli oggetti la cui raccolta è indispensabile al fine della missione.

LE MELE
Le mele sono, insieme alla scimitarra, le uniche armi di cui Aladino dispone. Cercate di raccoglierne il più possibile per non correre il rischio di esaurire i proiettili.

IL FLAUTO
Incantatore di serpenti (POPÒ): conquistando questo flauto vi guadagnerete una corda magica che vi aiuterà a sfuggire, portandovi in alto con sé. Cercate le note musicali del flauto che ne tradiscono la posizione.

CUORI DI GENIO
Ristabiliscono la vostra salute

ALADDIN
Questo portafortuna vi regala un'altra vita.

GEMMA
Se avete abbastanza gemme potete comprare vite e partite extra dal negoziante ambulante (vedi sotto).

I GETTONI
Abu è il nome della simpatica scimmietta inseparabile accompagnatrice di Aladino in tutta la sua avventura. Ogni gettone di Abu vale un viaggio nei round premio di Abu alla fine del livello.

I GETTONI DEL GENIO
Uno di essi vi porta alla bizzarra slot-machine del genio dopo che avete terminato un livello. Raccoglietene il più possibile in modo da avere gettoni extra da usare con la macchina.

LA LAMPADA NERA
È in realtà una smart-bomb: quando l'ordigno esplosivo di Jaafar esplode, abbatte tutti i nemici che gli sono vicini.

VASO BLU
È una pietra miliare. Se perdete una vita e vi rimane almeno un altro tentativo, riprenderete il gioco dall'ultimo vaso blu che avete passato nel livello in cui vi trovate.

FETTE DI MELA
Le incontrerete nel corso del vostro volo ad alta velocità sul tappeto volante attraverso la caverna delle meraviglie (settimo livello). Quattro fette di mela equivalgono a una mela extra.

METÀ DI SCARABEO (POPÒ)
Due metà di scarabeo vi aprono la porta alla caverna delle meraviglie.

LA LAMPADA DEL GENIO (POPÒ)
Si trova nella caverna delle meraviglie, dove la dovrete andare a cercare. Vi aiuterà a liberare la principessa Jasmine, se Jaafar non se ne approprierà prima di voi!

VOGLIO UNA VITA SPERICOLATA

Più incasinato di una puntata di Beverly Hills 90210, più insidioso di un lavavetri appostato a un semaforo cittadino, il mondo di *Aladdin* è denso di pericoli: ben 10 livelli di azione e avventura vi terranno impegnati in un parossistico susseguirsi di scene ed emozioni a perdifiato.

LE VIE DI AGRABAH

È qui che ha inizio la nostra avventura. Agrabah è una piccola cittadina dall'aspetto solo apparentemente tranquillo. Pur essendo piena di guardie, ha comunque il pregio di essere ricca di bonus e di oggetti preziosi.

IL DESERTO

Situato nelle vicinanze della città, il deserto di Agrabah è un posto pericoloso e infido, essendo frequentato da squadre di feroci predoni e tagliagole. Tuttavia, è lì che Aladdin dovrà recarsi se vorrà ritrovare il mitico scarabeo d'oro che, secondo la leggenda, ha il potere di consentire l'accesso alla terribile Caverna delle Meraviglie!

I TETTI DI AGRABAH

Ritrovato il prezioso scarabeo, è ora il caso di far ritorno in città per cercare il misterioso passaggio segreto che conduce ai sotterranei del palazzo del sultano. Il suddetto passaggio si trova celato da qualche parte sui tetti della cittadina.

I SOTTERRANEI DEL PALAZZO

Benvenuti al ritiro di Jaafar per ladri e mascalzoni in genere. Questo sinistro e umido dungeon è infestato da pipistrelli, assassini e dagli spiriti delle loro vittime.

LA CAVERNA

Trovare la lampada del genio è lo scopo di questo tetro e oscuro livello pieno di tesori meravigliosi e mostri orrendi. Dovrete fare attenzione agli agguati tesi dalle statue animate del dio Shiva, per poter poi affrontare la scimmia di Shiva.

LA FUGA

Un intero lago di lava infuocata vi separa dall'uscita di questo livello situato all'interno di un vulcano in eruzione, dovrete quindi fare i conti con palle di fuoco, lapilli e frammenti di roccia incandescente.

LA CORSA SUL TAPPETO

Per sfuggire alla lava infuocata non dovrete fare altro che salire sul tappeto magico che vi attende al di là del vulcano. Seguite le indicazioni date dalle dita del genio per evitare le rocce enormi che troverete a sbarrarvi il cammino.

ALL'INTERNO DELLA LAMPADA

Vi siete mai chiesti qual'è l'arredamento della lampada di un genio? Ora avete un'occasione per scoprirlo! Scivolate sui riccioli di fumo del genio e rimbalzate come una pallina da ping-pong ai movimenti del dito del genio.

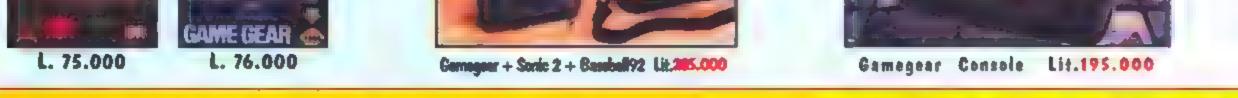
IL PALAZZO DEL SULTANO

Il tappeto magico torna a rendersi utile! Cavalcatelo sino alla terrazza del palazzo per poter entrare, non visti, nelle sue sontuose stanze. Delle spesse funi portano all'attico. Ad attendervi, troverete Iago, il perfido consigliere del sultano!

IL PALAZZO DI JAAFAR

Siete dunque arrivati all'origine di tutti i vostri problemi: Jaafar! Il suo palazzo è zeppo di botole, sfere distruttrici e guardie feroci come tigri. Qui è il tempismo ad essere il fattore più importante.

fatto che tutti i nomi dei programmatori di *Aladdin* compaiono anche nel team di sviluppatori del gioco sponsorizzato dalla 7-up; del resto, come si dice, "squadra che vince non si cambia"! Oltre a questo, fanno da ideale cornice all'ottima giocabilità e alla grafica straordinaria, nonché i brani musicali tratti dalla stupenda colonna sonora originale del film. Encomiabile anche la scelta, da parte degli sviluppatori, di introdurre tra tanti livelli a piattaforme, un divertente livello stile sparatutto alla guida di un tappeto volante, e ben due diversi tipi di livelli bonus, così da accontentare anche i palati più esigenti. Perfettamente permeato dell'irresistibile humor che pervade tutti i cartoni Disney, non di rado *Aladdin* riesce a strappare a giocatori e "pubblico" delle sane e sonore risate, grazie al sapiente uso della grafica e delle spassosissime gags di cui eroi e nemici si rendono, di volta in volta, disinvoltamente protagonisti con l'inconsapevole complicità del giocatore. Da comprare assolutamente!

• *Vordak*

Possessori di Megadrive rallegratevi perché è finalmente arrivato un gioco di avventura "alla Zelda" sulla vostra beneamata console! Grafica giapponese, oggetti magici a volontà, mostri orripilanti...allacciatevi le cinture... si parteeee!!!

Impersonate Nigel, Nigel of Maple, un elfo della foresta la cui professione consiste nel ricercare tesori di ogni tipo (una specie di Indiana Jones dei tempi fantasy!!!). La vostra ultima avventura vi ha portato vicino alla città di Calva, dove siete riusciti a recuperare la preziosissima statua di Jypta. Il mercante d'arte locale vi offre ben 2000 gettoni d'oro, più di quanto abbiate mai visto in tutta la vostra vita, ma ecco all'improvviso saltar fuori dal nulla una fatina che vi chiede aiuto perché inseguita da 3 loschi individui. Naturalmente il vostro buon cuore vi impedisce di rifiutare e così abbandonate le vostre 2000 monetine e scappate con la fata.

POWER GAME

Per ringraziarvi del vostro gesto, la fata decide di guidarvi fino al leggendario tesoro del Re Nole, che sostiene di aver visto con i propri occhi. Inizia così la vostra nuova avventura! Per descrivervi meglio come si presenta *Landstalker* (guardate le foto!), immaginatevi un *Zelda III* in 3D isometrica, con una grafica e una giocabilità decisamente migliore e la possibilità di muoversi effettivamente in 3 dimensioni, anche durante i combattimenti! FA-VO-LO-SO!!! Questa

PIANTE & TÉ ALLA PESCA!

Durante il gioco, troverete diversi tipi di piante dai differenti effetti...

EKE EKE

Quest'erba è di massima importanza per voi, dato che vi ridà energia vitale. Ne potete avere fino a un massimo di 9 nel vostro zaino. Nel caso rimaneste privi di energia mentre avete ancora alcune di queste piante in riserva, la vostra adorata fatina le userà su di voi per farvi resuscitare!

DETOX-GRASS

Serve a curare un avvelenamento.

ANTI-PARALYZE

Beh... come dice il nome, vi guarisce dalla paralisi se incontrate alcuni mostri che hanno questo temibile potere

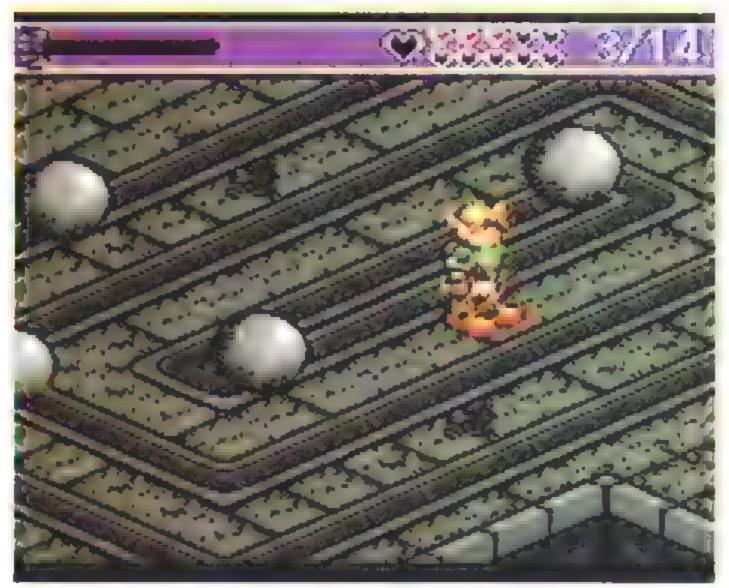
RESTORATION

Combina gli effetti del Detox-grass e Anti-paralyze

MIND REPAIR

Vi cura dalle allucinazioni

La mappa dell'isola è un vero spettacolo per i nostri occhi. Pensate che la dovremo girare in lungo e in largo se vogliamo avere qualche possibilità di risolvere questa bellissima avventura.

Nelle animazioni si può individuare facilmente l'origine nipponica di questa cartuccia. Il lampo che producono le nostre armi, per esempio, è molto spettacolare.

Che labirinto! E quelle sfere che cosa avranno a che fare con la soluzione dei nostri problemi? Non temete in *Landstalker* gli enigmi non sono mai troppo complessi, perciò difficilmente vi bloccherete.

SPADE, ARMATURE & CO.

SPADE

Ne potrete trovare ben 5 diverse durante la vostra avventura, dalla spada semplice a quelle magiche che, una volta caricate, sprigionano un colpo speciale diverso a secondo di quella che avete. Eccole tutte e cinque:

Spada normale
Spada di fuoco
Spada di ghiaccio
Spada di fulmine
Spada di gaia

ARMATURE

Anche di armature ne esistono 5 diverse di protezione graduale. Costano un occhio della testa e alcune si possono solo trovare visitando certi posti.

Armatura di cuoio
Armatura di metallo
Armatura cromata
Armatura di scaglie
Armature Hyper

STIVALI

Gli stivali, anche se non sembrano, sono molto utili. Infatti anche se quelli che avrete indosso all'inizio non hanno niente di speciale, ne potrete trovare altre che vi permetteranno di camminare sul ghiaccio, sulle punte sopra i burroni e anche un paio che vi ridanno energia.

ANELLI

Potrete trovare 4 anelli da diversi poteri nel gioco.

-Pietra della Tempesta: vi ricarica la spada 2 volte più velocemente
-Pietra di Venere: vi ricarica la spada 3 volte più velocemente
-Pietra di Marte: vi rende più resistenti al veleno
-Pietra di Luna: vi rende più resistenti ai sortilegi che alterano la mente e causano allucinazioni

Quando entrate negli edifici verrete accolti da una grafica notevolissima. Mobili, quadri, lampade, tutto contribuisce a rendere più realistica l'ambientazione.

cartuccia è un capolavoro a 16 Mbit! La trama è semplice ma coinvolgentissima. Infatti, arrivati sull'isola dove si svolgerà l'avventura, scoprirete progressivamente che dovrete raggiungere il suo centro, dove risiede un imponente vulcano, ma non prima di aver raccolto 5 preziose gemme di colore diverso (la cui importanza mi è ancora ignota! Mica potevo finire il gioco in così poco tempo! NdDupont!). Anche se il vostro obiettivo principale è sempre quello di ritrovare il tesoro del Re Nole, sarete costretti a fare i buoni samaritani aiutando la gente dell'isola, dato che una forza sconosciuta cerca in ogni modo di regnare, facendone vedere di tutti i colori ai suoi legittimi abitanti. E così, da un villaggio all'altro, dovrete completare diverse missioni (come salvare il capo di un villaggio dalle grinfie di una banda di orchi, recuperare il sindaco del villaggio di Ryumi rapito da una banda di ladri, ritrovare una principessa smarrita nella città di Mercator, ecc.....) affinché possiate progredire e recuperare le famose gemme (con tanto di dungeon, mostri, trappole e guardiani finali). Sull'isola i vostri spostamenti sono abbastanza realistici per quello che riguar-

All'ombra di questa vecchia quercia potrete riposare le vostre stanche membra...o forse scoprire qualcosa di importante.

UNA BIRRA E UN PANINO GRAZIE!

CUORE

Se in qualche negozio trovate un cuoricino bianco enorme, sbrigatevi a comprarlo perché aumenterà la vostra riserva di energia di una unità!

MAPPA

La trovate di solito negli alberghi. Vi fa vedere la mappa di tutta l'isola e vi indica dove vi trovate esattamente

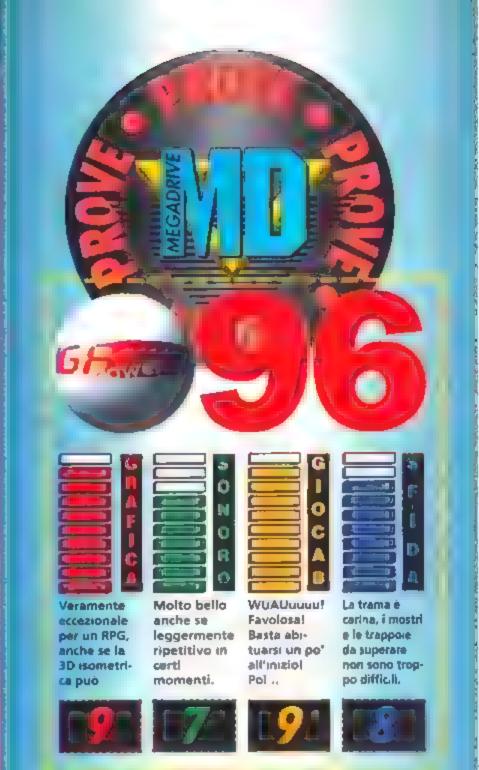
Averne sempre una in riserva non è per niente una cattiva idea. Infatti, quando la usate, la vostra spada magica sarà sempre carica per la durata di un minuto. Può rivelarsi molto utile in certe situazioni critiche!

Genera un terremoto tutto attorno a voi, facendo così fuori tutti i nemici presenti sullo schermo... o quasi!

Questa cattedrale è un altro esempio della qualità grafica di questo prodotto. Ci potete trovare tutto quello che c'è in una vera chiesa.

da l'orientamento e le distanza effettive sulla mappa, il che rende il gioco ancora più affascinante. Come al solito potrete contare solo sulla vostra fedele spada (ne troverete di più potenti naturalmente), il vostro equipaggiamento e la fatina che, oltre a tenervi compagnia e a cacciarvi regolarmente nei guai, vi può salvare la vita in molti casi!
Anche se non è eccessivamente difficile, questo gioco da solo può essere una buona ragione per l'acquisto di un Mega Drive Parola di Dupont!

• *Dupont*

Alla fine del gioco in questo inventario potrete bearvi dei vostri successi, con spade e armature esaltanti.

COMMENTO

Meraviglioso!!! Finalmente anche il Megadrive ha il suo *Zelda*! Quelli della Climax ci hanno gratificati con un vero capolavoro di ben 16Mbit. Il gioco è bello, il sonoro è molto adatto, la giocabilità è "estasiante" e la trama sembra tratta direttamente da una fiaba! Ad ogni passo compiuto ci si sente sempre più coinvolti dalla storia, anche perché non è eccessivamente difficile. Tutto fa pensare a una grande avventura, piuttosto che a un RPG pieno di rompicapi come lo è *Zelda*. Nonostante questo, ce ne sono molti anche in *Landstalker* (magari più immediati), ma bisogna ammettere che la maggior parte dei mostri si fanno fuori abbastanza facilmente, soprattutto i guardiani di fine dungeon! Vi lascio che corro a riprendermi la cartuccia, e vi consiglio di fare la stessa cosa! Yattaaaa!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Landstalker**
Casa	**Climax Entertainement**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**4 salvataggi!!!**
Livelli di difficoltà	**1**

AVVENTURA

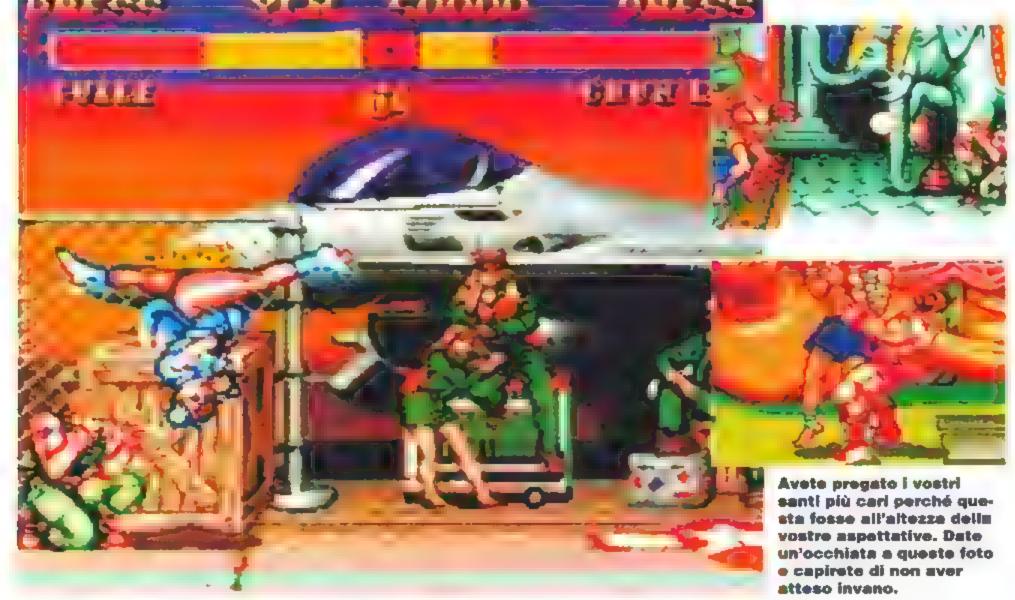
SOTTO CONTROLLO

Street Fighter 2

SPECIAL CHAMPION EDITION

Eravamo lì tutti belli tranquilli a berci il succo di funghi appena distillato da Alkross. Ma ecco che ti piomba dal nulla quel maledetto romano di Apecar che rovescia il succo in terra. Poi sibila qualcosa in sanscrito e qualche madonna in italiano corretto. Problemi in arrivo.

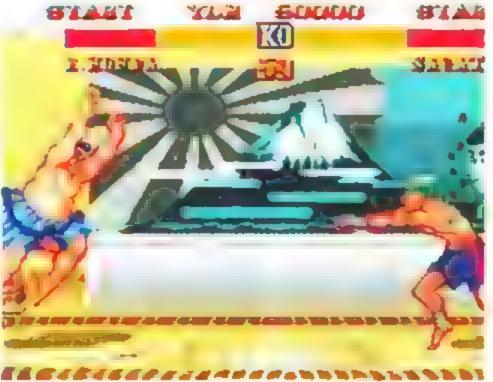
Ma allora, mi chiede lo staff al completo scorticandosi il mento, se ci sono tutti questi problemi perché tutti vogliono diventare dei maledetti redattori e lavorare in questa maledetta redazione? Perché mai? Ti imploriamo Apecar, diccelo.
C'est facile, cari fringuellozzi che già sbavate sulle foto di corredo a questo umile testo: *Street Fighter II*.
E anche il terzo, quando uscirà. Subito. Prima di chiunque altro, e soprattutto di voi lettori che dovete allargare la borsa ogni volta che la console chiede cibo. Ma noi no, come diceva Augusto.
Il guaio è che l'arrivo di titoli di questa bellezza genera spettacoli inverecondi tipo quelli di Dupont e Mystere mentre fanno uno strano girotondo... *Street Fighter II Champion Edition* è questo e altro. Finalmente il gioco si è degnato di apparire anche sul Mega Drive, e arriva però appena un mese dopo l'ottimo *Mortal Kombat* di cui Dupo vi ha narrato un mese fa. Una buona recensione, quella, palesemente sprecata.
A parte il prezzo ridicolo di questa nuova cartuccia (anche perché mi sa tanto che dovrete comprarvi il joypad a sei pulsanti per usarla adeguatamente), *SF II CE* potrebbe spalmare sul muro qualsiasi concorrente anche con un *Ha-Dou-Ken* di infima potenza. *Mortal Kombat*? Bel gioco, grande il sangue, ma...non so se mi spiego. Un parere diffuso qui in redazione è che la versione PC Engine del più narcisista gioco Capcom sia, senza riserve, la migliore in rapporto alle possibilità della macchina.
Sul Mega Drive il gioco rende benissimo giustizia al tempo atteso per metterci le mani sopra, ed è sicuramente alla pari, come accuratezza globale, con le altre versioni. Infatti *SF II SCE* è, non ci credereste mai, il miglior picchiaduro per Megadrive, niente di più, niente di meno. Potete controllare gli ormai ubiqui Ryu, Ken, Blanka, Dhalsim, Zangief, Guile, Chun Li e Honda, ognuno con le sue mosse speciali, con le regole proprie della Champion Edition (ormai uno standard), che consentono a un giocatore umano di controllare uno qualsiasi dei quattro boss (Vega, Sagat, Mr Bison e Balrog), in qualsiasi scenario tra quelli disponibili.
Ah, quasi dimenticavo...questa è la *Special* Champion Edition, che equivale a dire *Hyper Fighting Turbo Edition*. Si, lo

Avete pregato i vostri santi più cari perché questa fosse all'altezza delle vostre aspettative. Date un'occhiata a queste foto e capirete di non aver atteso invano.

Stiamo combattendo con Mr. Bison contro Mr. Bison. Non volevate la Champion Edition?

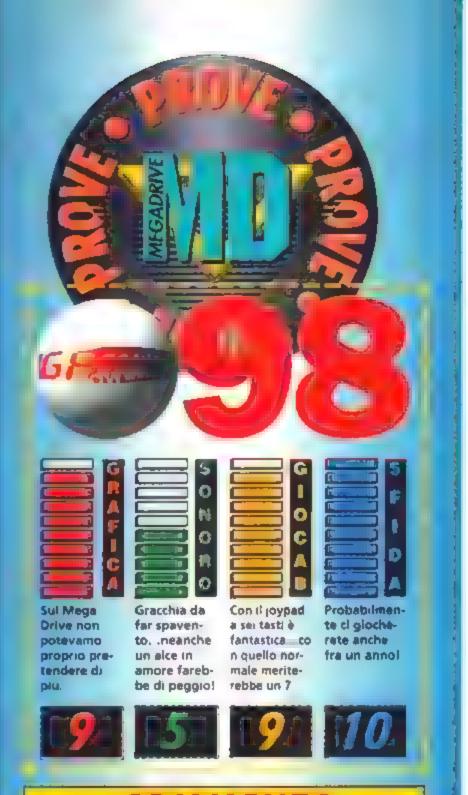
Dhalsim è più in forma che mai anche su Mega Drive e riesce pure a teletrasportarsi come nella versione per SNES. Alla Capcom sanno proprio il fatto loro, non c'è che dire!!!

so, non è importante, ma va detto.
Ciò significa che Dhalsim si teletrasporta, Chun Li spara fireball, Blanka rotola in verticale, Ryu e Ken lanciano fireball rosse, Zangief molla ceffoni rotanti anche in movimento, e vai così. Pausa. Riprendete i sensi. Respiro profondo. Piccola flebo di vitamine concentrate e ringraziamento al dio preferito.
A posto, parliamo del turbo: il settaggio massimo fa schizzare il gioco alla stessa velocità ridicola della *Turbo* per SNES, e come omaggio c'è l'opzione torneo (assente sul Nintendo) che consente di sfidare tot combattimenti in un girone a eliminazione diretta o a numero di incontri vinti.
Ancora, il gioco può essere tranquillamente confuso con la versione SNES, i colori sono solo lievissimamente meno sfumati. Il controllo è agevole anche con il tre tasti. Ci sono tutti e tre i livelli bonus della versione SNES, compreso quello coi barili. Infine, il sonoro comprende tutto il parlato e le musiche ma gracchia orrendamente.
Non azzardate a lamentarvi, mica può starci tutto in appena 24 Megabit. È tutto assolutamente al di sopra delle più rosee aspettative, è lui, è *Street Fighter II*.
Cosa volete che vi dica, se comprare questo o *Mortal Kombat*? Comprate *Street Fighter II*. Volete sapere se la versione Mega Drive è migliore di quella per Super NES? Ok, la versione per Megadrive è indubbiamen...no, non posso, ho finito lo spazio.

• *Apecar*

Si ringrazia MEGABOY CLUB - Roma

Honda può effettuare una serie di mosse aggiuntive rispetto a quelle classiche.

Anche Zangief è stato potenziato e ora non è più la patata lessa ce eravamo abituati a sconfiggere.

COMMENTO

Questa per Mega Drive è di sicuro la conversione migliore che poteva essere realizzata per la macchina. È assolutamente perfetta, comprende tutto quanto già visto nella *Turbo* per SNES più un'inedita opzione torneo, a eliminazione diretta o meno. Stavate aspettando *SF II*? Andatevelo a comprare senza reticenze. Il sonoro è senza dubbio inferiore rispetto alla versione SNES, ma del resto il Nintendo è facilitato in certe cose dall'hardware superiore: la mancanza del mode grafico impiegato da quest'ultimo per la prospettiva del pavimento viene efficacemente supplita via software dal MD senza perdere in velocità globale. Mille e più di questi piccoli accorgimenti ci convincono ad appioppare ad entrambe le versioni lo stesso voto. E se non vi sta bene, poco ce ne cale.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **Street F. II Champion Edition**
Casa ____ **Capcom**
Distribuzione ____ **Import**
N°Giocatori ____ **1-2**
Continua? ____ **Si**
Livelli di difficoltà ____ **8**

PIACCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

MORGANA

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive Scart + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams Family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street fighter 2 C.E.	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Cool spot	L. 119.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino
giochi a partire da L. 29.000

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran ma 1/2	L. 139.000
Sewer Shark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	L. 379.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicom scart	L. 368.000
Super famicom pal	L. 378.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
[illegible]	L. [illegible]
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombact	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
Mario collection	L. 179.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino
giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

Game gear + Sonic L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Mortal kombat	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

Il film è stato un successone, anche se ha deluso qualche spettatore; il gioco farà strage di videogiocatori o si rivelerà un autentico flop? Queste e altre risposte nelle prossime tre, fantastiche, pagine.

(In alto) Un gallimimo ci osserva con sguardo interrogativo, non è troppo pericoloso, ma non bisogna sottovalutarlo. (Più sotto) Un bel rifornimento per la nostra energia! (Sopra) Un incontro ravvicinato con un sauro, non fatevi prendere dal panico e dategli quello che si merita (per esempio un bel po' di piombo in corpo). (A lato) Questo mostriciattoli ci sbarra la strada, togliamolo di mezzo e cerchiamo di salvare la pelle.

Prima di tutto, vorrei chiarire subito il perché del mio dubbio amletico, prima che Scarlet mi butti, a testa in giù, nella gabbia del Velociraptor: la Ocean, realizzatrice della versione SNES e GB, ci ha abituati a grandi licenze e pessimi giochi, sarà riuscita a far lavorare le sue teste d'uovo al fine di creare un bel gioco e non di sfruttare al massimo una licenza?

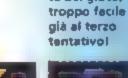
Volete una risposta secca? SI'! La Ocean ha fatto un ottimo lavoro ed entrambe le versioni sono di buona fattura (soprattutto quella per SNES)! Innanzitutto osserviamo lo scopo del gioco: raccogliere uova. "Facile!"- direte voi- "scendo, ne compro otto dozzine e me le mangio tutte d'un fiato!". Vi evito tre mesi d'ospedale facendovi notare che le uova in questione sono di dinosauro e che si trovano solo al Jurassic Park. Armatevi di cartuccia e joypad (o GameBoy) e accendete la vostra baracca. Da mostricciattoli di trenta centimetri ai Tirannosauri-Rex alti più di sei metri! Bella visita inaugurale che vi ha proposto il Dr.Hammond a voi, il Dr. Alan Grant (al secolo Sam Neil) e alla vostra compagna, la Drs.Ellie Sattler (Laura Dern). Già era iniziata male con l'arrivo dei due pestiferi nipotini del dottore, Tim e Lex, poi, tempo mezz'ora, il computer va in tilt e inizia la festa. Se avete il GameBoy impersonerete il Dr.Grant, e dovrete affrontare varie zone

GRAFICA — Discreta per i sauri di fine livello, normale per il resto del gioco. 61

SONORO — Ben realizzato anche in questa versione. 72

GIOCABILITÀ — Divertente da giocare. 61

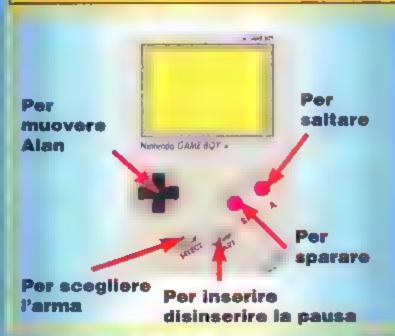
SFIDA — AH!! AH!! Il punto dolente del gioco, troppo facile già al terzo tentativo!

COMMENTO

I difetti principali di questo gioco sono l'estrema facilità e la ripetitività de a sua struttura. Ottimamente realizzato sotto il profilo grafico-sonoro, mi ha lasciato un po' perplesso in quanto a longevità: i livelli non sono estremamente grandi e, oltretutto, sono pure un po' troppo guidati, inoltre il mostro di fine livello diventa storia già al secondo tentativo! Peccato, perché le premesse per un grande gioco c erano, ma a. a fine sembra essere uno della serie "Vorrei, ma non posso!"

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jurassic Park
Casa	Ocean
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1
Continua?	4
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

del parco con l'aiuto di poche armi e di molta abilità, per evitare gli scontri diretti con i sauri. Raccolto un numero di uova che cambia da livello in livello, dovrete entrare nei palazzi e raccogliere altre uova. Infine affrontare un Sauro di fine livello. Se invece avete un SNES, il discorso cambia, in meglio.

Impersonerete sempre il Dr.Grant (anche se al povero Sam Neil non assomiglia per niente, visto che sembra un incrocio tra Indiana Jones e Ripley) e, aiutato dai consigli dei vostri cari compagni d'avventura, dovrete raccogliere le uova da portare al Dr.Malcom (ma sono tutti dottori qui?), ma anche ispezionare tutti i palazzi del parco. Il gioco qui si divide in due sezioni ben distinte: la prima, alla *Gauntlet*, con il personaggio visto dall'alto, è riservata per le zone del parco, mentre la seconda, a dir poco stupenda e cenobitica, simile a quella di *Ultima Underworld*, per gli interni dei palazzi, dove il giocatore vivrà in prima persona l'azione e si vedrà sfrecciare davanti i cari sauri con le loro pericolosissime fauci! Il vero successo del gioco sta proprio in questo cambio di visione che

BESTIARIO

In entrambi i giochi compaiono vari tipi di dinosauri: tuttavia nella versione SNES possono essere affrontati tutti in qualsiasi momento mentre nel GB alcuni sono i mostri di fine livello

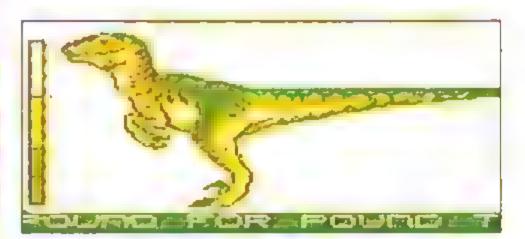
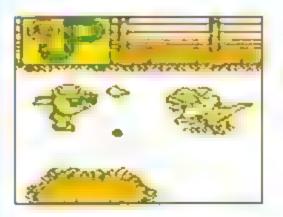
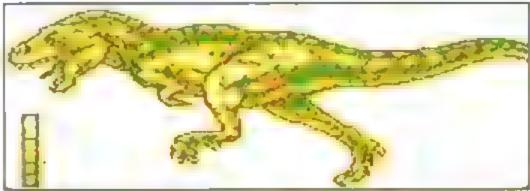
GALLIMIMO - velocissimo struzzo senza piume, è da evitare nei confronti diretti, anche se potrete abbatterlo facilmente; va in giro accompagnato sempre dal resto del branco, composto da 15-20 individui

DILOFOSAURO - lento ma pericoloso: finché si muove non è pericoloso ma quando si ferma e apre il suo ventaglio sputa un veleno che abbassa la barra di energia esageratamente, e fa perdere i sensi per pochi secondi

VELOCIRAPTOR - astuto e terrificante, lo troverete, in compagnia del Dilofosauro, all'interno dei palazzi Da uccidere all'istante

BRONTOSAURO fa brevi apparizioni, soprattutto per la scarsità di scene acquatiche

TRICERATOPO - mostro di fine livello per il GB, non lo incontrerete molto spesso Se succede evitate di fermarvi a chiedere dov'è Via dei Mille e trovatevi una nicchia dove nascondervi.

TIRANNOSAURO - Il T-Rex è cattivo di natura e deve essere eliminato a vista. Nel GB lo troverete alla fine del secondo livello, ma è una minaccia costante nella versione del SNES, dove di solito viaggia in coppia con il suo fratellino!

I mostri di fine livello sono realizzati molto bene sul piccolo schermo del Game Boy. Purtroppo il resto dell'azione non è all'altezza, forse se avessero usato qualche megabit in più...

UFFICIO OGGETTI SMARRITI

Alan parte armato di un fucile che produce una scarica elettrica molto potente, ma inefficace contro i sauri più grandi Meglio armarsi quindi delle armi sparse per il parco. Il nostro eroe può raccoglierne due contemporaneamente, una da usare con il fucile (in alternativa alle scosse) e una da lanciare

IN SOSTITUZIONE DEL FUCILE TROVERETE

1 2 3

1 - Rocket Launcher l'arma più devastante e potente, da usare contro i T-Rex e nei momenti di panico.

2 - Shot Gun: pallettoni di dieci millimetri a go a go per abbattere i vostri cari nemici sauri

3 - Freccette: incredibilmente inserite in questa categoria, sono poco potenti in confronto alle altre due armi, e in mancanza di meglio può divenire utile per evitare di avvicinarsi troppo al sauro

1 2

DA LANCIARE TROVERETE

1 - Bolas: arma di produzione sud-americana, ha una gittata molto lunga e fa esplodere tutti i sauri che colpisce proseguendo nella sua corsa anche dopo aver colpito la prima volta. L'arma migliore in assoluto

2 - Gas Lacrimogeni: gittata non troppo lunga, è abbastanza impreciso. C'è in circolazione di meglio!

accontenta due "classi" di videogiocatori: gli "Azionisti" (gli amanti dei giochi d'azione, NdBiomassa) e i "Labirintofili" ("gli amanti dei labirinti", è greco, NdRedFury); i primi nelle zone esterne, dove vedranno apparire dal nulla i T-Rex, gli altri nei palazzi (come il Visitor Center o la gabbia del Raptor), veri e propri dedali a diversi piani, con stanze accessibili solo con il pass adatto o gli occhiali agli infrarossi! Cercando il pelo nell'uovo (è il caso di dirlo) entrambe le versioni hanno alcuni aspetti che potevano essere realizzati meglio. Per la versione GB, le potenzialità della macchina hanno ridotto a una sola visione di gioco (quella dall'alto, purtroppo) e, in sei livelli, solo in uno c'è qualche novità, (a bordo di una zattera, dovrete affrontare la vasca da bagno dei Brontosauri)! Per quanto riguarda la versione del SNES, che è comunque troppo cenobitica, si poteva inserire la possibilità di utilizzare diversi personaggi nel corso del gioco o magari di entrare nei panni preistorici del Velociraptor (come nella versione del MD).

• *MYSTERE*

La visuale in soggettiva è ormai una tecnica consolidata nel mondo dei videogiochi e riesce benissimo, anche in questo titolo, a costringere il giocatore in uno stato di claustrofobia permanente.

DALL'ALTO

La classica visione dei giochi d'azione, felicemente inaugurata dall'intramontabile Gauntlet. Il piano di visione è leggermente inclinato per permettere un'ottima visione di ciò che avviene intorno. Ogni tanto appariranno i vostri amici, che, invece di aiutarvi con consigli relativamente utili, rendono la veduta della scena più difficoltosa!

IN PRIMA PERSONA

Diventata famosa negli ultimi tempi grazie a due titoli: *Wolfstein 3D* (ID Software) e, sopratutto, *Ultima Underworld* (Lord British e Origin, of course). Ottimamente realizzata, non rallenta mai ed è prospetticamente perfetta. Le scene possono apparire un po' buie, ma tutto ciò rende l'azione ancor più entusiasmante! Bell'idea quella delle scritte in sovraimpressione tipo Terminator.

COMMENTO

A-P-O-C-A-L-L-I-T-T-I-C-O! La grafica è ottima e scorre che è un piacere, il sonoro è da Oscar per la miglior colonna sonora (le musiche soprattutto: variano di continuo e seguono l'andamento dell'azione come in un film!). Le zone da esplorare sono ampie e tortuose (e possono essere esplorate in ordine sparso), forse un po' troppo difficili per i novizi, ottime per i più esperti, che potrebbero divertirsi persino a fare le mappe dei dedali dei palazzi da esplorare (da spedire poi a Dupont per gli Help!). Grande giocabilità e una buona longevità danno a questo titolo la possibilità di sfondare. Da comprare in un sol boccone (e chi ha visto il film sa bene di che boccone si tratta!)

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jurassic Park
Casa	Ocean
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1
Continua?	4
Livelli di difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

COSMIC SPACEHEAD™
MARPES Europe spa
Via Montedoro, 77
Torre del Greco - Italy
Tel. (081) 8821044 pbx
Fax (081) 8829113 G4
How would you prove Earth's Existence?
Join the universe's first alien tourist in a
arcade
of this world!
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD FOR PLAY ON THE SEGA GAME GEAR SYSTEM
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM
ALSO AVAILABLE ON
Amiga, PC, N.E.S.
FOR MORE INFORMATION PLEASE CONTACT
Codemasters Software Comany Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 ODL, U.K. Tel: 0926 814132
Codemasters™

"Pronto polizia? Volevo solo segnalarle un gruppo di strane persone che se ne vanno a zonzo nel mio quartiere e fanno a pezzi tutti i vicini... Beh... Finché si portano via la mia maestra, mi va anche bene... ma se mi toccano la riserva di Nutella....

Pare che tutto ebbe inizio in una notte buia, durante un temporale, mentre la BioMassa stava compiendo l'ennesimo tentativo di comunicare con i non-morti in un cimitero vicino a Garben City. Questa volta, però, era sicuro di farcela! Ci aveva sudato parecchio per costruire il suo MORTEM modello ZAKSEL 1457XD47 (che si potrebbe paragonare a un modem a connessione interdimensionale). Dopo 178 tentativi infruttuosi... Un fulmine caduto lì vicino mise in sovraccarico la sua invenzione e scatenò una strana reazione.

Alla luce del lampione vi è l'attacco del mostrone...che paura, che terrore, gli rifilo un bel cartone! A parte le rime, i mostri di *Zombie* sono davvero temibili!

Nel giro di pochi secondi, dozzine e dozzine di morti viventi fuoriuscirono dalle loro tombe, esseri alieni invasero la zona, pazzi maniaci fecero la loro comparsa e altri loschi individui cominciarono ad aggirarsi per la zona. Ecco perché tutti questi beoti gironzolano nel quartiere in cerca di chi ha osato disturbarli alle 3:47 del mattino. Come diceva sempre mio nonno: "Se aspetti la cavalleria... Prendi il tram che fai prima!!!". Quindi sta a voi e alla vostra amichetta il duro compito di salvare tutto il vicinato, pur pensando alla vostra. Per quello che riguarda la struttura di gioco, la si può facilmente paragonare a quella di un vecchio gioco della Atari (*Gauntlet*!!!), anche se lo scopo è un po' diverso. Comunque sia, da soli o in due, dovrete salvare il maggior numero di abitanti rimasti, ormai circondati dagli zombi, facendo fuori una cifra di morti viventi, mostri, pazzi assassini, mutanti, piante carnivore e tanti altri esseri bizzarri venuti da chi sa dove!

Per ogni livello, dovrete ritrovare una decina di persone sparse per tutta la mappa prima che lo facciano gli zombi. Vi apparirà poi l'uscita per il livello successivo.

Se all'inizio le cose si fanno abbastanza faci-

In un dedalo di siepi dobbiamo vedercela con un folle armato di sega elettrica. A me ricorda un po' il film "Shining" del grande Kubrick.

Quel trampolino elastico sembra essere l'ideale per saltare oltre al muro. Chi l'ha detto che non abbiamo un fisico atletico?

In queste tre foto potete avere un'idea della varietà grafica di *Zombie*. Peccato che l'azione non lo sia altrettanto.

ARMI & BONUS

PISTOLA AD ACQUA
Spruzza acqua santa! Basta per far fuori uno zombi ma una mummia vi richiederà parecchi colpi!

SCARPE
Vi velocizzano per qualche secondo.

LATTINE DI GAZZOSA
Assomigliano a una bomba a mano, si usano come bombe a mano e hanno lo stesso effetto delle bombe a mano.

POSATE
Provate a tirarle addosso a una persona e vedrete che fanno molto male!!!

PIATTI
NOooo! Quelli in porcellana nooooo!

DOLCI
Sono del tutto uguali a quelli che ci prepara Zia Maria... Durissimi e insipidi! Però fanno male!

CROCE
Contro i non morti è sempre molto efficace... eheheh.

POZIONI
Dagli effetti variabili, la maggior parte vi trasformeranno in bestia scatenata per alcuni secondi!

In questo gioco non mancano certo i bonus! Eccovi alcuni esempi di quello che potrete trovare per strada.

CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO
Se vi dico che vi ridà tutta la vostra energia mi credete?

BAZOOKA
È l'arma più potente del gioco ma anche la più rara. Elimina gli avversari in un colpo solo e può sfondare pareti, porte e siepi!

ESTINTORE
Ammazza alcuni nemici, ne congela altri per qualche istante e... spegne anche i fuochi!!! Ma che novità!

SOLDI
Danno punti extra... Purtroppo non possono essere convertiti in denaro vero!

COFANI
Strano... Fungono da smart bomb!

CLOWN DI GOMMA
Servono per distrarre momentaneamente i nemici. Quanto sono stupidi!!!

li, poco a poco la faccenda si complica per via di labirinti, porte chiuse delle quali dovrete trovare le chiavi, passaggi segreti, nemici più aggressivi e furbi (alcuni devono essere distratti se li volete oltrepassare), rompicapo da risolvere, ecc... La grafica del gioco è molto spassosa, e varia molto da un livello all'altro.
Potrete così ritrovarvi in un supermercato devastato, un cimitero, un castello stregato, una fabbrica abbandonata, un campo da football,

Cosa vorrà da noi quella sottospecie di disco volante, non sarà mica un nuovo attacco dei Visitors?

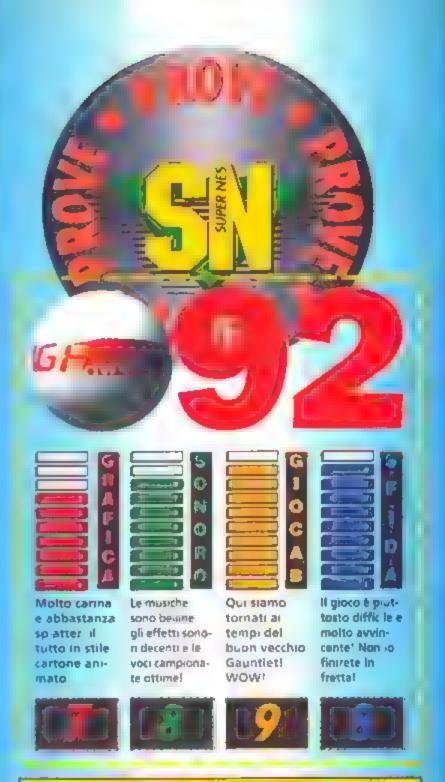
Ehi fratello, cosa ci fai tutto spaparanzato in piscina, non lo sai che qui intorno è pieno di mostri.

Lapidi, lapidi e ancora lapidi. Che lugubre questo posto, andiamocene al più presto.

ecc... Disseminati qua e là potrete trovare innumerevoli armi, alcune decisamente bizzarre (bazooka, forchette, piatti, acqua santa, croci, estintori, taglia erba, lattine di gazzosa, ecc...), per darvi una mano a far piazza pulita e bonus vari (cassette del pronto soccorso, pozioni magiche, scarpe per andare più veloci, smart bomb...) dagli effetti a volte abbastanza strani.
Molto divertente se giocato in due!Allora, cosa state aspettando? Non volete sperimentare anche voi le emozioni dei protagonisti dei film di George Romero?

• *Dupont*

Si ringrazia la Newel-MI

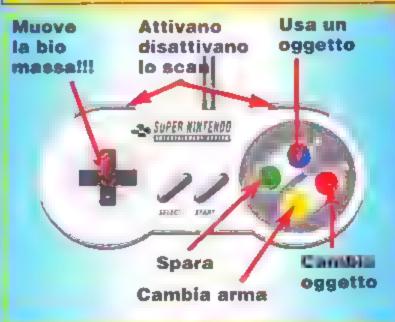
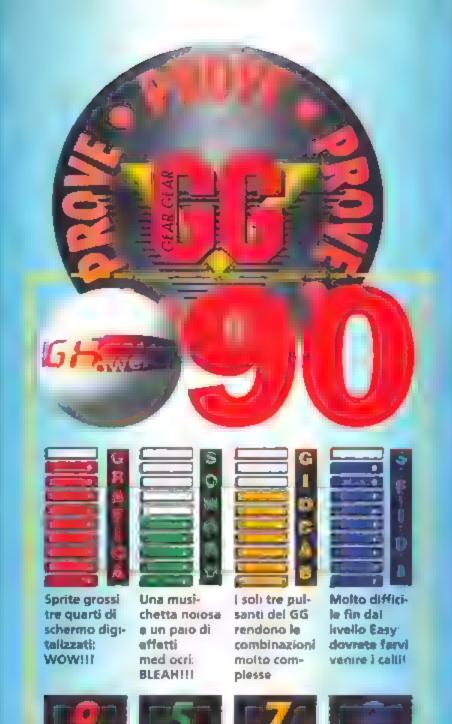
A giudicare da questa schermata le cose non ci sono andate bene...bell'effetto, però.

COMMENTO

Era da molto tempo [illegible] ero divertito così tanto con un gioco [illegible] in due. Il concetto è geniale, la realizzazione stupenda e la giocabilità ottima. Cosa [illegible] di più? Beh... magari un po' più di varietà [illegible]. Dopo un po' l'azione diventa un tantino ripetitiva e dopo due o tre ore di fila davanti a [illegible] comincia a stancare, anche se la varietà di scenari dove ci si ritrova è allucinante. [illegible] sono presenti alcune trappole [illegible] che metteranno alla prova la vostra [illegible]. Sicuramente una delle migliori cart[illegible] dell'anno in questo campo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Zombies ate my neighbors**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

COMMENTO

Sì, niente male, soprattutto per un Game Gear! Tutto sommato non si poteva certo pretendere la fluidità di animazione di un Super Nintendo o i colori e la velocità di un coin-op... Nel complesso (tranne per quanto riguarda la parte sonora che, come ho già detto, avrebbe sicuramente potuto essere realizzata un po' meglio) si tratta di un'ottima cartuccia, sicuramente indispensabile a tutti gli amanti dei picchiaduro ma godibile anche dai meno "violenti"... Una cosa è certa: se non si rischia la noia (dopo un po' di incontri consecutivi vi vanno gli occhi in palla) la longevità di questo titolo è assicurata per un bel po'.

SCHEDA TECNICA

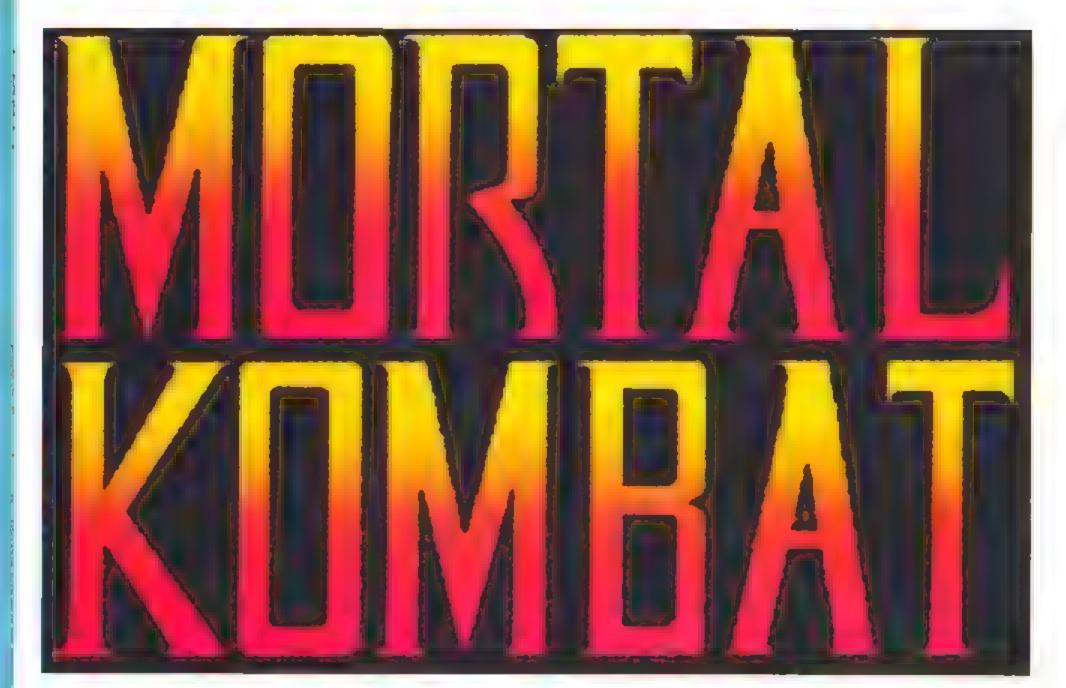
Titolo	Mortal Kombat
Casa	Arena
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1/2
Continua?	6
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Pugni
Parata
Muove il personaggio
Calci

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

MORTAL KOMBAT

Rayden, Liu Kang, Scorpion e company sono arrivati praticamente su tutte le piattaforme, anche se non sempre il gioco ha conservato la velocità e l'azione del coin-op... Ora anche i possessori di Game Gear potranno sfidare Goro e il suo padrone Shang Tsung.

L'incontro si fa sempre più duro e il sangue scorre a fiumi...Voi non lo vedete? Beh, chiedete a Dupont...

Dunque vediamo di fare il punto della situazione: la versione di *Mortal Kombat* per Super Nintendo è spaziale dal punto di vista grafico/sonoro, ma fa girare le calze per l'assenza delle scene splatter... La versione Mega Drive è un po' meno bella ma almeno è fedele all'originale coin-op, con schizzi di sangue e carbonizzazioni varie... La versione Game Boy, oltre alla censura, non ha neanche i pregi di quella Super Nintendo (quindi è sconsigliabile rispetto alle altre)... e quella Game Gear? Che si può dire di questa ennesima conversione del picchiaduro più famoso del mondo dopo *Street Fighter 2*? Tanto per cominciare il sonoro non è un granché: le musiche sono poche e ripetitive e gli effetti sonori decisamente scarsi. La grafica, in compenso, è veramente notevole, sia per gli sprite che per le animazioni, soprattutto considerato che gira su un Game Gear.

POWER GAME

Le mosse speciali sono simili a quelle delle altre versioni, anche se il sistema di controllo del Game Gear (solo tre pulsanti a disposizione) è un po' troppo limitato per permettere al giocatore di farle con una certa frequenza (io, per la verità, non ci riesco quasi mai...) e questo rende il gioco un tantino più difficile di quello che dovrebbe essere, almeno finché non ci si prende un po' la mano. Naturalmente è possibile collegare due Game Gear e giocare contro un amico in game link... Come sempre questo tipo di opzione rappresenta, in questo genere di videogiochi, una delle cose più divertenti e longeve in assoluto. La difficoltà è notevole, comunque, e ci vorrà un bel po' per sconfiggere Shang Tsung anche soltanto a livello Easy.

• *Scarlet*

Fate attenzione: la ragazza sembra tutta zucchero ma è capace di tirare certi calcioni volanti!...

MUHAMMAD ALÌ
HEAVYWEIGHT BOXING

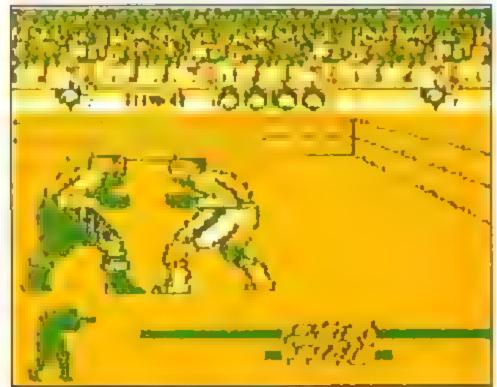
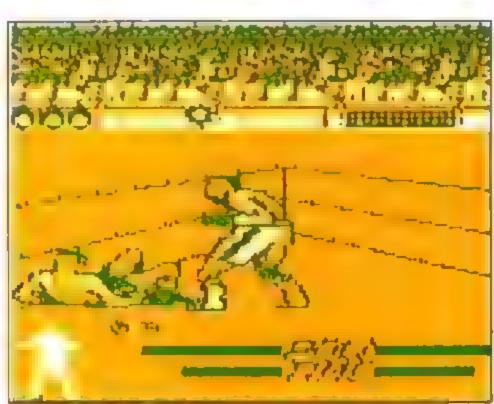
Eccolo, è riuscito a stringerlo alle corde e ora sta portando a segno un'incredibile serie di colpi... un montante, un uppercut, abbattendo al tappeto il suo avversario... ed ecco un altro esaltante KO del mitico Cassius Clay.

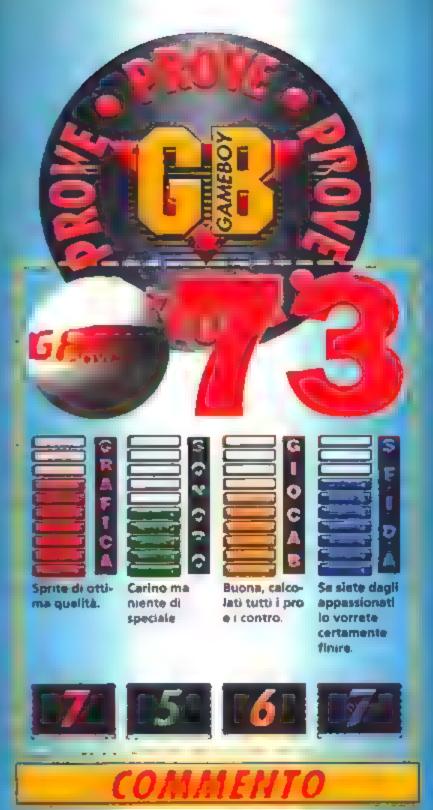
Squillo di trombe e rullo di tamburi, finalmente anche per il vostro Game Boy una buona simulazione di Boxe: la conversione di *Muhammed Alì Boxing* (realizzata per Sega Mega Drive).

Sono sicuro che questa notizia farà esultare tutti gli appassionati delle simulazioni sportive in genere, e in particolar modo quelli di Boxe... Ma ora veniamo al gioco. Voi impersonate Muhammad Alì (per i nemici Cassius Clay) agli albori della sua carriera , dovrete ovviamente affrontare la scalata al titolo mondiale, affrontando ben 32 avversari differenti, (dei quali potrei anche riportare tutti i nomi ma oggi mi sento buono e quindi non lo faccio). Potrete decidere di affrontare un singolo combattimento (peccato non abbiano messo l'opzione per poter collegare in link i Game Boy) o tutti i combattimenti per il titolo mondiale. Il numero di round è variabile (da 3 a 8) e sarete voi a deciderlo (anche se devo dire che giocarne 8 diventa estenuante), inoltre esiste la possibilità di gestire autonomamente i vostri allenamenti (e io vi consiglio di farlo: è molto più divertente, anche perché quella parte del gioco è molto ben gestita). Per poter combattere contro i vostri avversari dovrete prima selezionarli e poi fargli un'offerta d'ingaggio molto allettante in modo da poter combinare l'incontro. Non partirete come numero 32 della classifica, bensì come numero 29, ma potrete ugualmente affrontare gli avversari sotto di voi per prendere familiarità con il gioco, prima di affrontare i combattimenti più seri. Si possono visionare tutte le caratteristiche psicofisiche dei singoli combattenti e sapere quante vittorie e sconfitte hanno al loro attivo (vi consiglio di andare nel ordine e affrontarli partendo da quello appena sopra di voi nella graduatoria). Sugli sprite niente da dire: sono davvero ben realizzati e si muovono con naturalezza; dietro la confezione trovate scritto "rotazione a 360 gradi del ring"...è presente, ma non fatevi illusioni: l'unico sistema per avere una rotazione decente e fluida è quello di prendere il vostro Game Boy, inserirlo all'interno di un frullatore e accendere. Nel combattimento l'energia è visualizzata da due piccoli pugili che vanno cambiando colore fungendo da barra segnalatrice tenendovi cosi informati sui danni subiti. Quando l'energia del vostro avversario arriva a zero, sullo schermo appare la scritta "Combo": premendo quindi tutti e due i tasti contemporaneamente, il vostro pugile porterà a segno una sequenza micidiale di colpi (di solito più che sufficiente a gonfiarlo come una zampogna). Quando vincete un combattimento vi viene assegnata una password per poter poi continuare il gioco (non l'avreste mai detto vero?!). Ed eccoci infine alla parte riguardante l'allenamento: tra un combattimento e l'altro avrete un numero variabile di settimane a disposizione da spendere in palestra (ogni settimana corrisponde a un punto caratteristica).

Le caratteristiche sono 4 e cioè : Power, Speed, Accuracy e Stamina. Ci sono, inoltre, ben 6 metodi di allenamento disponibili, di cui il più interessante è lo Sparring che serve per selezionare la sequenza di pugni che verranno utilizzati per mettere K O il vostro avversario.

Ora non vi resta che infilarvi i guantoni e tuffarvi nella scalata al titolo.

• *Amarok*

Ecco i due avversari che si fronteggiano al centro del ring.

E infatti siamo riusciti a buttarlo al tappeto! Ma non sarà così facile con avversari più alti in graduatoria.

COMMENTO

Non credo che questo gioca diventerà un "must" per Game Boy né che brilli per originalità ma ha dalla sua parte il pregio di essere stato ben realizzato: buoni gli sprite ben animati, un gran quantitativo di opzioni ben gestite, una buona longevità, dovuta al connubio tra azione e pensiero nel decidere la tattica da adottare.

Purtroppo, come molte simulazioni di combattimento, non mette in campo avversari vari e se non siete degli appassionati del genere rischiate, nonostante tutto, di annoiarv

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO, 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.604

NON PERDERE L'OCCASIONE

A CHI ACQUISTA FINO AL 25/11/93
QUALSIASI PRODOTTO SEGA O NINTENDO
JOYSTICK FUN REGALA UNO SCONTO EXTRA
DEL 10% SUGLI ACQUISTI NATALIZI

SONIC THE HEDGEHOG

Temevate forse che le avventure del porcospino blu di casa Sega fossero terminate? Beh, tranquillizzatevi: *Sonic CD* è velocissimo e super colorato, proprio come piace a noi, e il nostro eroe è più in forma che mai!

Sì, vabbé... La trama è sempre quella, fai merenda con... Non si può dire perché è pubblicità. Però la tecnica è sempre più accurata, la grafica coloratissima e curata nei minimi dettagli per non parlare della velocità che in certi punti fa davvero spavento. Troppo veloce, forse, tanto che vi sembrerà che faccia tutto lui, anche se, naturalmente, non è così. Se c'è una novità in questo gioco, alla Sega hanno proprio deciso di non tenercela segreta: infatti potrete vederla già sulla copertina del CD. Si tratta di una specie di "Sonicator", insomma un androide, un robot, o come diavolo volete chiamarlo, con le fattezze di Sonic... Solo ancora più cattivo!
Il Dr. Robotnik (che dev'essere un parente di Diabolik), detto anche Eggman, ha, come al solito, rapito tutti gli amici, i parenti, i soldatini di piombo, il trenino di legno e la zia paralitica di Sonic, con il risultato che quest'ultimo si è un miccino alterato. Ma stavolta il puntaspilli più veloce del West dovrà fare i conti, oltre che con il dottore, anche con il Robot di cui sopra. Fra i personaggi nuovi c'è anche la fidanzata di Sonic, una bellissima porcospina tutta rosa... Sembra un po' la princi-

In questi corridoi pieni di anellini dorati, Sonic corre che è una vera meraviglia: fate solo attenzione ai bumpers!

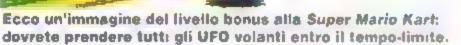
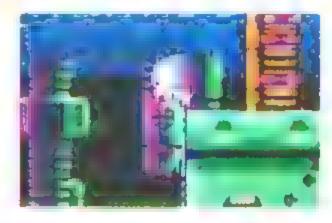
In certi livelli la grafica è così complessa e realizzata con così tanti colori contrastanti che diventa quasi psichedelica.

pessa Toadstool ma noi non facciamoci troppo caso. Mitica la scena in cui, all'ultimo quadro del penultimo livello, dovrete fare una corsa voi e la vostra nemesi, inseguiti da un'astronave con su il dottore che con un laser grosso come Biomassa, vi disintegra il livello dietro le calcagna...

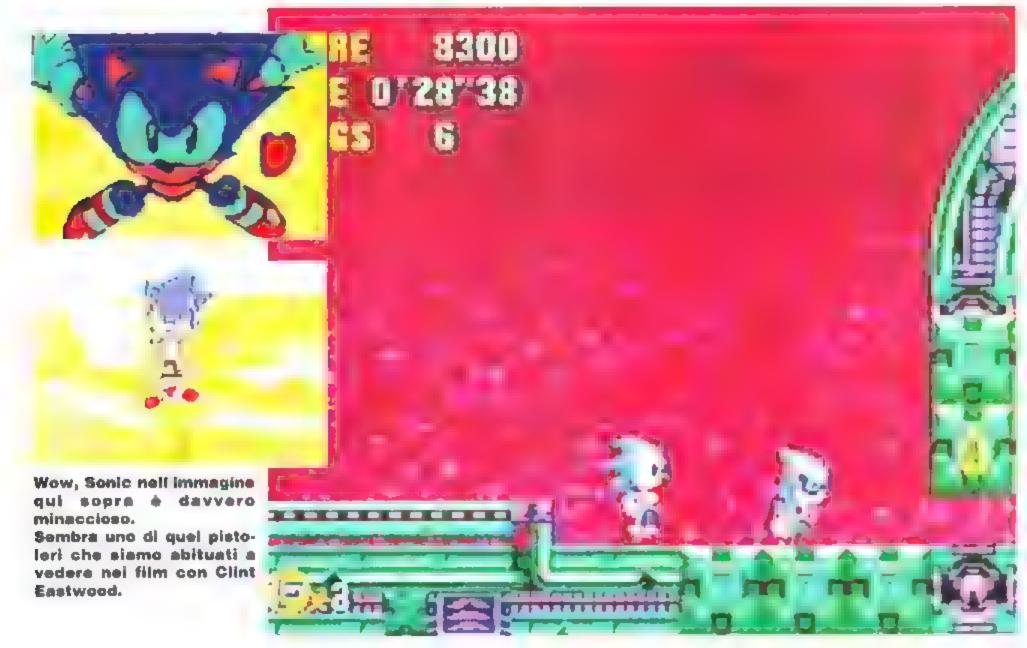
Altra innovazione notevole è un cartello che porta la scritta "Future" o "Past". Se fate girare questo cartello e correte al massimo, per un po' supererete la velocità della luce viaggiando nel tempo... Il livello cambierà colore, dopo una schermata velocissima e molto carina. All'inizio c'è anche una presentazione eccezionale, praticamente un cartone animato di un paio di minuti con una musica rap troppobbbella! È inoltre possibile scegliere di giocare un livello "contro il tempo" cercando di stabilire il record di velocità, con l'opzione "Time Attack". Ma queste sono tutte cose relativamente marginali: la vera innovazione di *Sonic CD* rispetto alle versioni precedenti è un livello speciale che potrete giocare prendendo uno speciale anellone d'oro gigante che si trova, talvolta, vicino al cartello d'uscita del livello. Si tratta effettivamente di una "copia" di *Super Mario Kart*, con tanto di bonus e penalità sul pavimento, curve a gomito, accelerate furiose e un "mode7" emulato egregiamente: lo scopo di questo livello bonus è colpire degli UFO che si trovano a mezz'aria entro un certo periodo di tempo, in modo da raccogliere bonus e, ovviamente, punti a non finire.

Per il resto si tratta di un "classico" gioco di *Sonic*, che mantiene tutte le caratteristiche tipiche dei titoli precedenti, anche nel concept e nella rappresentazione dei livelli: il secondo "mondo", Collision Chaos, ad esempio, ricorda molto da vicino Spring Yard di *Sonic* o Casino Night di *Sonic 2*... Mentre Tidal Tempest, il livello

Ecco un'immagine del livello bonus alla *Super Mario Kart*: dovrete prendere tutti gli UFO volanti entro il tempo-limite.

Un'altra immagine del livello bonus: Sonic si lancia in aria arrotolandosi su se stesso nel tentativo di uccidere gli alieni.

Una piccola carrellata su alcuni boss di fine livello: questa macchina lancia delle bombe veramente devastanti,...

...Mentre questo boss sottomarino si difende con delle bolle d'aria che gli fanno da armatura.

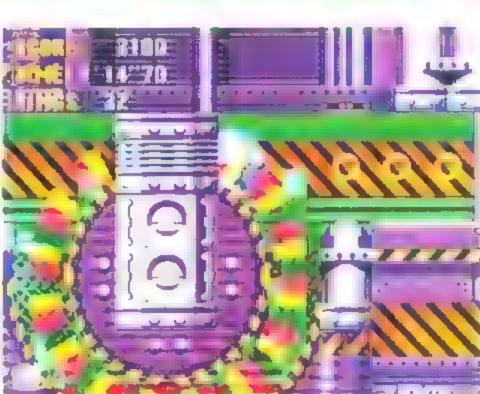
Wow, Sonic nell'immagine qui sopra è davvero minaccioso. Sembra uno di quei pistoleri che siamo abituati a vedere nei film con Clint Eastwood.

subacqueo, è estremamente simile al Labyrinth del primo titolo o all'Aquatic Ruin del sequel.

La sezione a due giocatori in split screen di *Sonic 2* è stata tolta (abbastanza saggiamente, a mio parere), puntando più sulla qualità e sulla velocità di Sonic che non sull'azione contemporanea del porcospino e della volpe a due code...

Altra caratteristica molto interessante è quella di poter salvare la propria posizione all'interno del gioco sulla RAM del Mega CD (ripartirete sempre e comunque dal primo livello del mondo in cui vi trovavate al momento del salvataggio), in modo da poter proseguire in seguito.

Forse l'unica critica che si potrebbe muovere a un gioco di per sé bellissimo, è l'eccessiva semplicità: credo che un buon giocatore possa arrivare a finirlo in qualche giorno di gioco intensivo: con questo non vi consiglio certo di sottovalutarlo! Come saprete bene, un conto è arrivare alla "fine del gioco", altro è poter dire di averlo esplorato a fondo...

E per quanto è vasto questo titolo sarà ben difficile riuscire a farne una soluzione completa!!!

• *Scarlet*

Queste "ruotone" velocissime sparano Sonic a tutta velocità. Fortunatamente la direzione la scegliete voi.

Ecco uno degli ultimi livelli del penultimo mondo, Stardust Speedway. Alla fine dovrete affrontare Metal Sonic in una gara.

Fantastica, coloratissima e curata nel dettaglio

Musica ed effetti sonori veramente azzeccati

Semplice, velocissimo e immediato una gioia per il joypad

Forse un po' semplice, ma molto vasto

COMMENTO

Sonic CD è un gioco di cui vi consiglio l'acquisto per molti motivi: primo perché se siete degli ammiratori del porcospino lo ritroverete più in forma che mai; secondo perché il gioco è realizzato sia graficamente che nella colonna sonora con moltissima cura e fantasia; terzo perché come già detto [illegible] potrebbe essere non troppo complicato ma esplorare ogni livello trovando tutti i bonus nascosti sarà un altro paio di maniche; quarto perché è sicuramente il gioco più veloce della serie ecc... ecc... Purtroppo c'è sempre il solito problema che affligge gli utenti di Mega CD: i bei dischi lucenti costano un bel po'. In questo caso penso che ne possa valere la pena.

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Sonic the Hedgehog CD**

Casa ________ **Sega**

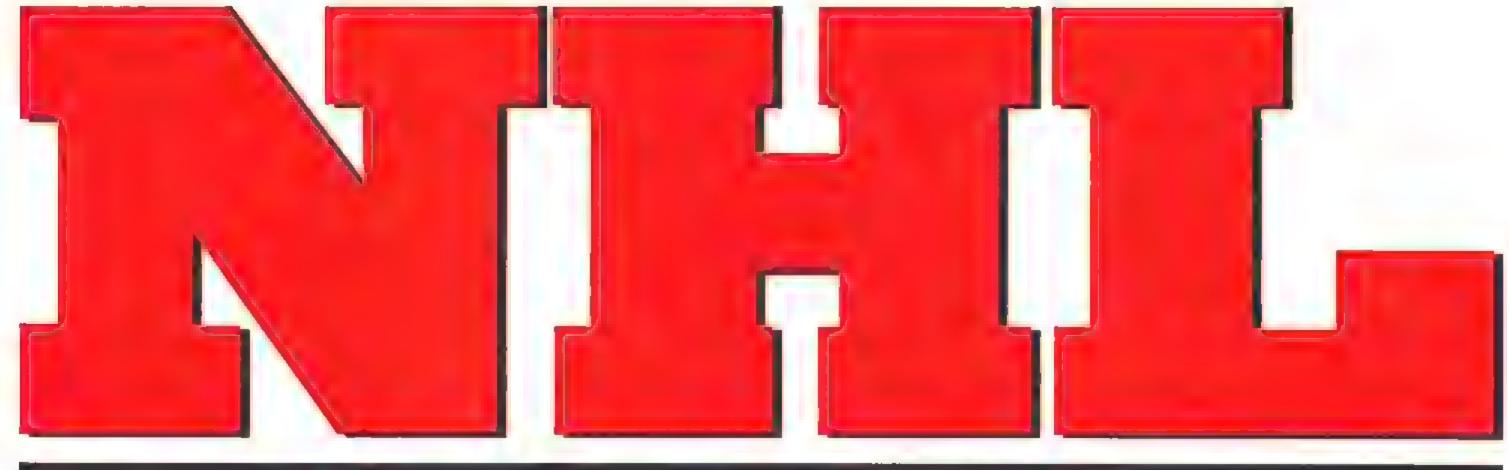
Distribuzione ________ **Giochi Preziosi**

N° Giocatori ________ **1**

Continua? ________ **Sì + Salvataggi**

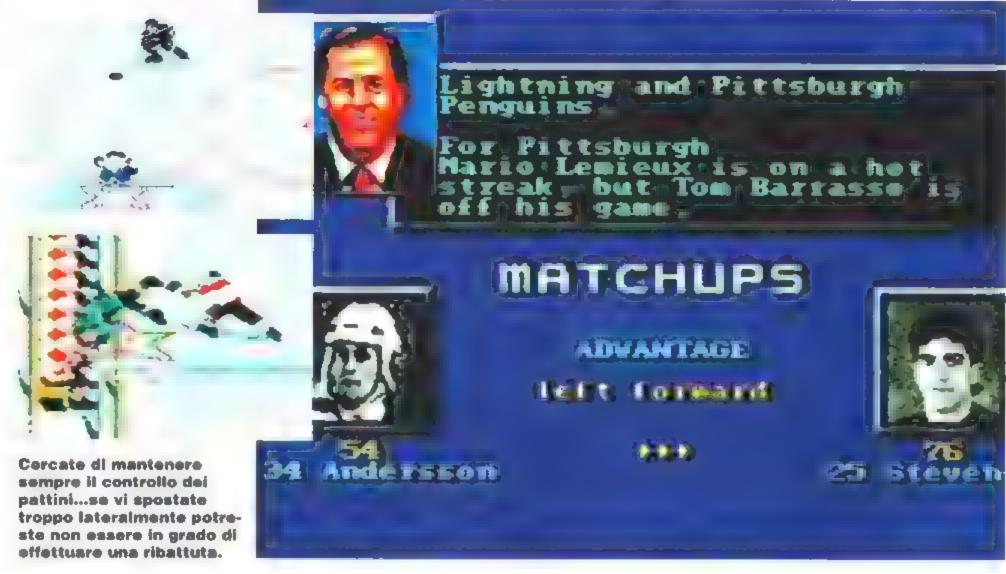
Livello di difficoltà ________ **1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

4-WAY-PLAY. No, non è il nome di una nuova vettura sportiva a trazione integrale, bensì un adattatore targato Electronic Arts che consente a ben 4 giocatori di partecipare contemporaneamente allo stesso gioco. In attesa del calcio, divertiamoci con l'hockey!

Cercate di mantenere sempre il controllo dei pattini...se vi spostate troppo lateralmente potreste non essere in grado di effettuare una ribattuta.

Dopo *EA Hockey* e *NHLPA Hockey '93*, puntuale come la bolletta della luce a fine mese, l'Electronic Arts ripropone la versione riveduta e corretta del più popolare gioco di hockey di tutti i tempi. Consiglio, a chi avesse già familiarità con i titoli sopra citati, di saltare queste righe introduttive e di dirigere direttamente la propria attenzione al box dedicato alle novità (e non sono poche) che distinguono questa edizione dalle precedenti, a tutti gli altri auguro invece buona continuazione!

Dunque, credo di non fare un torto a nessuno nell'affermare che *EA Hockey* sia la più bella simulazione di hockey su ghiaccio mai vista, e con ciò non intendo limitarmi al semplice mercato delle console, ma intendo comprendere anche tutti i computer e i coin-op esistenti in questo momento. Ritengo del tutto superfluo illustrare i principi basilari di questa velocissima disciplina sportiva, vi basti sapere che è molto simile al calcio ma dotata di un livello di violenza assai più elevato; è frenetico, esaltante, al limite della paranoia; insomma, per farla breve, lo sport ideale da convertire in videogioco.

Infatti la sua versione elettronica è semplicemente entusiasmante: di solito si controlla il giocatore più vicino al puck (è questo il nome tecnico del dischetto di gomma rigida che viene usato al posto della palla) e si deve dribblare, passare o tirare in porta, cercando nel contempo di evitare di essere "sbranati" da un difensore avversario.

Detto così può sembrare un po' semplicistico se non addirittura monotono, ma vi assicuro che sono fin troppi i problemi di cui ci si deve preoccupare nel corso di un

I Montreal Canadians sono la squadra da battere. Sono loro che hanno vinto il titolo NHL l'anno scorso.

L'animazione dell'arbitro nel riquadro in alto a sinistra aggiunge un tocco di colore all'azione.

incontro: bisogna cercare di controllare il proprio movimento, cosa peraltro non facilissima da fare, se si tiene conto di essere in bilico su un paio di lame d'acciaio appoggiate su una lastra di ghiaccio; bisogna essere coscienti della posizione di ogni uomo, compagno o avversario presente sul campo e, come se questo non bastasse, bisogna cercare di mantenere i nervi saldi quando la situazione sembra essere fatta apposta per iniettare litri di adrenalina nelle vostre arterie. Se in questo momento state leggendo queste poche righe perché effettivamente non possedete nessuno dei giochi della serie *EA Hockey*, allora il miglior consiglio che posso darvi è di uscire e di andare ad acquistare *NHL Hockey '94*, se invece possedete uno degli altri titoli allora lasciate perdere, il miglioramento qualitativo, benché sensibile, non è tale da giustificare l'acquisto di una versione leggermente migliore di quella che già possedete e che è certamente di ottimo livello.

• Vordak

si ringrazia newel - mi

Quando troverete il campo aperto per un rapido contropiede capirete il significato della parola gioia!

Dietro alla porta ne succedono sempre di tutti i colori. Pugni, spintoni, mazzate...c'è una giungla là fuori!

MA CON TUTTO LO YOGURT CHE C'È, C'ERA PROPRIO BISOGNO DI YOPLÉ?

1. Utilizzando il suddetto 4 WA...

contemporaneamente pa...

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9. È stata introdotta la sf... Ehm la sfortuna. In

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

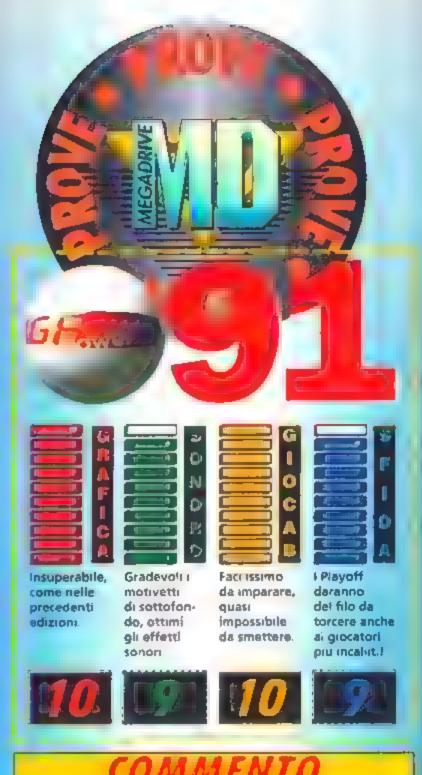
21.

22.

23.

24. Nuove statistiche generali di gioco (ancora!)

25. "Crowd meter" (misuratore di folla) che consen-

COMMENTO

NHL Hockey'94 è un grande gioco. Così come la serie di *John Madden Football* anche la saga di *EA Hockey* è qualitativamente migliorata ad ogni nuova riedizione. Purtroppo la differenza tra questo titolo e *NHLPA Hockey'93* è troppo misera per renderne consigliabile l'eventuale acquisto a chi già possiede uno dei predecessori. E, tutto sommato, anche chi ne fosse sprovvisto potrebbe a ragione ritenere più conveniente prendere uno dei due precedenti giochi, risparmiando una discreta sommetta e ottenendo un prodotto che poco si discosta dal livello qualitativo di questa nuova cartuccia. Oltretutto in questa versione è stata tolta la possibilità di picchiare gli avversari e le risse, particolare questo che, specie nelle partite contro avversari umani, aggiungeva un pizzico di varietà e di euforia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**NHL'94**
Casa	**Electronic Arts**
Distribuzione	**Import**
N. Giocatori	**1-4 (con l'adattatore, altrimenti 1-2)**
Continua?	**Memory back-up**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore sulla pista

Per mettere il gioco in pausa e accedere al menu di controllo

In attacco: per dribblare, in difesa: per fare un tackle

In attacco: per passare il disco, in difesa: per cambiare uomo

In attacco: per tirare, in difesa: per spingere gli avversari

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTA
GAME BOY L. 119.000

OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L. 75.000

ACCESSORI GAME BOY

Handy Carry porta Game Boy	L. 19.000
Interfaccia x 4 Game Boy	L. 19.000
Light - Boy (luce + lente)	L. 29.000
Action Pack *in offerta*	L. 19.000

Con Action Pack, l'accumulatore ricaricabile, non più pile nel tuo Game Boy

IL "13" NEWEL - GAME BOY
I TOP DEL MESE

• SUPER MARIO LAND	L. 45.000
• SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
• ZELDA	L. 65.000
• GOAL (calcio)	L. 58.000
• MORTAL KOMBAT	L. 65.000
• ROBIN HOOD	L. 68.000
• JURASSIC PARK	L. 68.000
• TOP RANK TENNIS	L. 48.000
• Q - BERT	L. 29.000
• PIPE DREAM	L. 29.000
• Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
• AVENGIN SPIRIT	L. 29.000

GRANDE OPERAZIONE GAME GEAR

ACQUISTA 3 GIOCHI A SCELTA... IL 4° TE LO REGALIAMO NOI !!!!!

GIOCHI GAME GEAR

Aerial Assault	L. 45.000
Aliens 3	L. 75.000
Bart Simpson	L. 75 000
Batman Returns	L. 55 000
Chakan - Fighter	L. 65.000
Chase Hq	L. 68 000
Chessm. Scacchi	L. 68.000
Chuck Rock	L. 58 000
Dragon Crystal	L. 48.000
E. Holyfield's Boxing	L. 68.000
G-Loc	L. 58 000
Galaga 91	L. 48.000
Golden Axe	L. 58 000
Home Alone	L. 65.000
Incr.Crash Dumm.	L. 75.000
Indiana J. L. Crus.	L. 75.000
Jurassic Park	L. 68.000
Klax	L. 58.000
Krusty Fun House	L. 58 000
Land Of Illus.Mick.Mouse II	L. 75 000
Leaderboard Golf	L. 55 000
Lemmings	L. 65 000
Little Mermaid-La Sirenetta	L. 68 000
Mickey Mouse 2	L. 75.000
Mortal Kombat	Telefonare
Olimpic Gold	L. 75 000
Outrun	L. 48 000
Paperboy 2	L. 68.000
Pengo	L. 38.000
Predator 2	L. 68.000
Prince Of Persia	L. 65 000
Putt & Putter	L. 48.000
Rc Pro Am Racing	L. 68.000
Shinobi 2	L. 65.000
Solitaire Poker	L. 48 000
Sonic I	L. 55 000
Sonic II	L. 65.000
Space Harrier	L. 38.000
Space Invaders	L. 58.000
Spiderman II	L. 75.000
Street Of Rage	L. 65.000
Street Of Rage 2	L. 75.000
Super Kick Off - Ita	Tel.
Super Monaco GP II	L. 58.000
Surf Ninja	L. 78.000
Talespin Usa	L. 65.000
Tazmania Usa	L. 65 000
Terminator	L. 68.000
The Berlin Wall-Arkanoid	L. 38.000
Tom & Jerry	L. 68.000
Vampire Of Dark	L. 68.000
Wimbledon Tennis	L. 55.000
World Cup Soccer	L. 75.000
WWF Steel cage	L. 75.000

OGNI NOVITA' DISPONIBILE PER GAME BOY E GAME GEAR TELEFONARE !

NEO-GEO
COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
PREZZO SUPERSCONTATO TELEFONARE

GIOCHI NEO-GEO

3 Gount Bout Wrestl.	L.349.000
Art of Fighting	L.349.000
Blues Journey	L.139.000
Burning Fight	L.199.000
Crossed Sword	L.199.000
Cyber - Lip	L. 89.000
Eight Man	L.129.000
Fatal Fury	L.419.000
Ghost Pilot	L.139.000
Joy Joy	L. 99.000
King of Monster	L.248.000
League Bowling	L. 89.000
Magical Lord	L. 99.000
Ninja Combat	L.119.000
Riding Hero	L. 99.000
Robo Army	L.169.000
Samurai Sut Down	L.449.000
Sengoku	L.169.000
Sengoku II	L.379.000
Soccer Brawl	L.169.000
Super S.Kick-Off	L.319.000
The Super Spy	L.129.000
Top Player Golf	L.188.000
World Heroes	L.399.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

GUNSTAR HEROES

Una locomotiva fantascientifica è il luogo ideale per una scazzottata.

Il Mondo è mio!!! Ecco la tipica frase che spara un qualsiasi cattivo o scienziato pazzo quando viene assalito da un improvviso attacco di protagonismo.

Niente paura, cattivo o citrullo che sia, una persona non può gridare la suddetta frase senza vedersela con i soliti paladini della giustizia che, sull'esempio di Fantaman, non permetteranno mai che il mondo cada in sporche mani o, almeno, cercheranno di fargliele lavare (pessima questa...).

Assegnando i vari ruoli nel contesto di questo nuovo titolo per Megadrive, il cattivo di turno è un certo Grey, un tipo vestito con una squallida armatura che a prima vista ricorda quella del grande Shea di Gundam. I buoni, invece, sono quelli che hanno, fra parentesi, gentilmente concesso il loro nome per il titolo, ovvero i Gunstar Heroes, tre ragazzi senza macchia e senza paura che combattono per una causa di giustizia quale è la pace in tutto il mondo (WOW! Scommetto che neanche Nico Fidenco avrebbe potuto dire di meglio).

Ma, in fondo, che cos'ha fatto il perfido Gray per meritarsi il prestigioso titolo di cattivo? È presto detto: si è impossessato di 4 magiche gemme che, secondo la solita tradizione, risveglierebbero un potentissimo demone imprigionato da millenni grazie a un incantesimo. Se questa creatura si dovesse destare da que-

Le pose assunte dai protagonisti sono proprio ridicole, ma del resto allineate a quella che è la tradizione nipponica di umorismo demenziale: troppo obeso!!!

sto lungo sonno cosa succederebbe? Sicuramente la pace sulla terra finirebbe e gli uomini diventerebbero tutti schiavi. Sarà compito dei Gunstar Heroes debellare questo diabolico piano, cercando di recuperare i preziosi e di eliminare la minaccia di Gray una volta per tutte.
Putroppo, però, uno dei tre, più precisamente Green, ha tradito la loro causa di giustizia, alleandosi con Gray. I due rimanenti, Red e Blue, dovranno quindi vedersela da soli, coadiuvati dalla fatalona Yellow e dal geniale dottor Brown che, grazie alle sue invenzioni, faciliterà il lavoro dei nostri eroi.
Parlando del gioco vero e proprio. La struttura è quella tipica di un gioco di piattaforme pieno di azione, quale potrebbe essere *Super Contra* e in effetti, sotto questo punto di vista, i due titoli sono dannatamente simili, con i nemici che sbucano da tutte le parti e strani volatili che quando vengono colpiti lasciano cadere pod con armi aggiuntive o energia vitale. Il giocatore, nei panni di uno dei due bellocci, dovrà attraversare diversi livelli nei quali affronterà una miriade di nemici tra semplici soldati e guardiani.
Una delle caratteristiche principali del gioco è che la sua struttura, pur rimanendo fondalmentalmente la stessa, subisce delle leggere variazioni.
Un esempio tipico è il secondo livello, dove l'azione si svolge a bordo di un Kart ultra veloce. L'unica eccezione è il sesto livello, dove tutto il gioco si trasforma in un frenetico sparatutto multi direzionale. La seconda careteristica riguarda le armi che possono essere "unite", ma per que-

La sezione spara-spara è abbastanza frenetica da non sembrare inserita giusto per far numero.

I particolari non hanno nulla da invidiare alle famose saghe di cartoni animati giapponesi.

Alcuni fondali sembrano ritagliati da quella serie di pupazzi animati assolutamente boeti...come si chiamavano, boh non ce lo ricordiamo!

Una sorta di Gioco dell'Oca tiene impegnato il protagonista di quest'avventura. Fora, lancia il dado!

Osservando l'eroe di Gunstar Heroes ci siamo domandati se non gli vengano i crampi a restare sempre in quella posizione.

Per la serie "I cattivoni sono tutti megalomani" troviamo questo bel robottone che se ne sta impettito su quel cavolo di piedistallo.

COMMENTO

Gunstar Heroes è sicuramente uno dei migliori giochi d'azione che siano mai usciti per il Megadrive. Ha una grafica superba, un sonoro fantastico e una giocabilità ai massimi livelli. Purtroppo però l'ho trovato un po' troppo facile. Anche a livello Hard non ho dovuto faticare troppo per terminarlo in poco tempo. Credo che seccherebbe a chiunque dover spendere cento testoni per comprare un gioco e poi ritrovarsi con il joypad in mano senza far niente dopo un paio di giorni. Peccato perché, se non fosse stato per questo grosso difetto, *Gunstar Heroes* si sarebbe beccato senza dubbio il Power Game. Tuttavia rimane sempre un bel gioco e, se siete degli appassionati, fateci pure un pensierino sopra.

sto c'è il box per cui è inutile soffermarsi qui. Il gioco, tecnicamente parlando, è uno dei migliori titoli che siano mai apparsi sul sedici bit della Sega.
La grafica è curata nei minimi dettagli con un ottima scelta dei colori, fantastiche animazioni, spettacolari effetti di rotazioni tipicamente supernessiane. Anche il sonoro è ad altissimi livelli, con suggestivi effetti e pompatissime musiche di accompagnamento che definire frenetiche è poco.
Ma il piatto forte del gioco è la giocabilità. Questa è altissima, grazie alla grande varietà tra i livelli e all'azione movimentata. Putroppo, però, è molto facile e la possibilità di poter decidere il livello di difficoltà non sopperisce del tutto questo difetto. Nonostante questo *Gunstar Heroes* è un fantastico gioco di azione che vi prenderà sin dalla prima partita.
Se avete un Mega Drive e sbavate di fronte giochi di questo genere allora compratelo senza riserve, altrimenti compratelo lo stesso che la bava non tarderà ad arrivare!

• *Bio Massa*

SUPER PUTTY

Mai provato a masticare un monitor? Mai venuta la voglia di farlo? Neanche a noi, ma da quando *Putty Moon* è arrivato, il nostro dentista di fiducia ha rinnovato lo studio e cambiato la sua 500 con una Porsche.

Silly Putty fece la sua comparsa su Amiga giusto un anno fa, ma la redazione decise di non farmelo recensire, preferendo il contributo di MBF. Ti odio, Bittanti, ma tanto in quel periodo io avevo la donna e tu no, crepa infame.
Che poi io sia stato mollato e abbia passato le serate a giocare a *Silly Putty*, mangiando mele rancide e frullati di topo è un altro discorso, ne converrai. Grazie alla System 3 per un gioco così geniale e ben realizzato, ma così ben realizzato che Chris Butler ha preferito lasciare la versione SNES uguale all'originale, ma proprio uguale uguale uguale.
I colori sono più o meno gli stessi, le animazioni pure, gli sprite idem e le musiche sputate. Quello che non ha retto il sibillino strisciare del tempo, come concetto molto astratto, è il solo titolo, di cui non è che ci freghi poi molto: *Super Putty*, e così ci siamo tolti di mezzo pure il battesimo. Mi sa, però, che *Super Putty* ha già fatto pure la cresima, dato che è giustamente diventato un classico, raccogliendo bollini e premi un po' ovunque. Stranamente il gioco non sembra aver venduto parecchio, almeno nel nostro ridente paese.
È un peccato che un titolo originale come questo abbia più che altro accumulato polvere, ma forse alcuni ipotetici acquirenti possono essere rimasti shockati dal sistema di controllo decisamente complesso, se applicato a un joystick con un solo pulsante.
Con la versione SNES il problema non si pone neanche, e infatti *Super Putty* è decisamente più giocabile e godibile in questa incarnazione.
La storia è semplicemente assurda: c'è un mago tanto potente quanto bastardello, Dazzledaze, che vuole ridurre gli abitanti della luna di Putty a dei ciuingam (what? NdR) al gusto misto banana e salsiccia. L'infame ha anche congelato i Bots, ovvero dei piccoli monopedi robot inviati dal pianeta Zid per eliminare lui e Dweezil - un gatto più sadico di Red Fury con la frusta e il corpetto di pelle borchiata

I nemici della nostra plastilina blu sono tutti obesi fino all'inverosimile...complimenti ai disegnatori.

MORPH

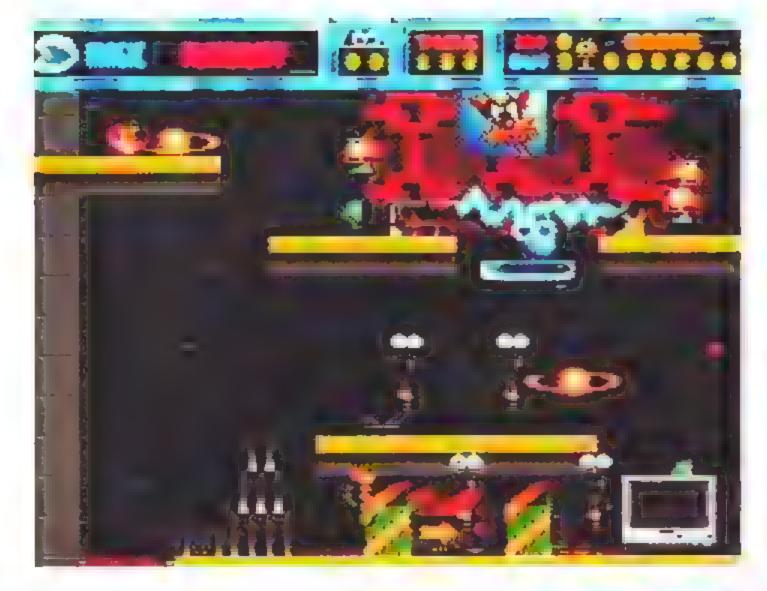
No, non stiamo parlando del fantasmagorico effetto che ormai ci propinano in tutte le salse durante le pubblicità di auto, oli lubrificanti et similia, ci riferiamo alle incredibili capacità del protagonista di questa cartuccia, in grado di cambiare forma a suo piacimento.

INFLATE: Putty riesce a gonfiarsi e diventare quasi dieci volte più grande. Esplodendo distrugge tutto ciò che ha intorno tranne il cameriere, come insegna Ian McNoughton. Ogni volta che lo fate perdete il 25% di Pliability.

ABSORB: Putty come i Nuvenia Pocket: spalmatevi sui bonus che volete fagocitare e digeriteli con un poderoso rutto. Con lo stesso sistema potete assumere le sembianze e i poteri dei nemici, premendo il pulsante mentre vi appiattite.

STRETCHING:

'NA TAZZURELLA: ... non vengono attaccati dai ... seconda il Makin...

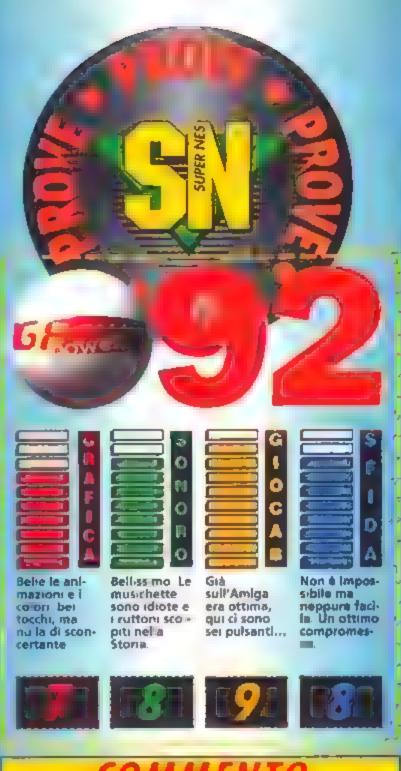
PUNCH:

(a sinistra) Il perfido gattaccio Dweezil, di nemici ne abbiamo visti parecchio ma questo regge il confronto con chiunque, in merito alla perfidia dello sguardo e alla cattiveria che dimostra nei nostri confronti.

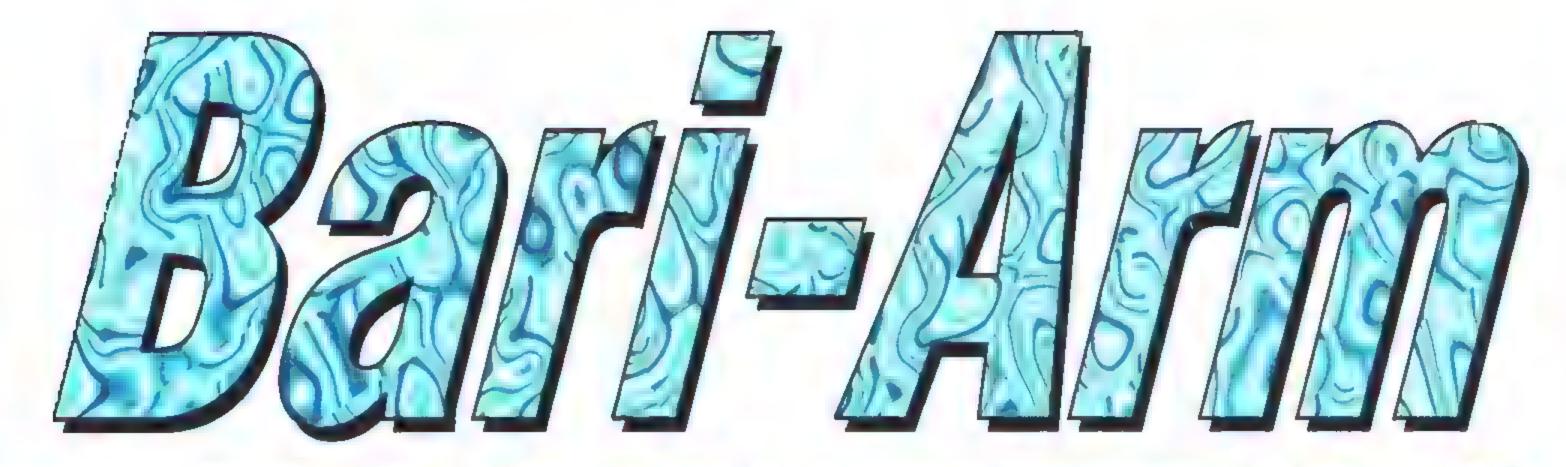
(oddio, NdR). Il compito principale di Putty è scongelare i Bots e rispedirli su Zid, per costruire una torre tanto alta da raggiungere la luna di Putty e scassare la capoccia a mago e gatto.
In pratica questo si traduce in livelli e livelli di piattaforme (sei per l'esattezza, divisi in tre sottolivelli ciascuno) tra cui saltare, inglobare, allungarsi e ruttare come nelle migliori birrerie tedesche. Dirvi che Putty è in grado di muoversi agilmente tra le piattaforme, è solo un modo per non perdere troppo tempo qui sulle tastiere appiccicose della redazione.
In effetti Putty può tranquillamente competere con *Flashback* per la flessibilità del personaggio principale, dato che il nostro malleabile amico può allungarsi in quattro direzioni (spostandosi molto velocemente), appiattirsi (per evitare di beccarsi qualcosa in faccia), gonfiarsi sino ad esplodere (smart bomb, ma vi toglie il 25% di malleabilità), inglobare bonus e alieni, assumere la forma e i poteri di questi ultimi e mandare i Bots a farsi un caffé (proprio così, serve per evitare di perdere il Bot che state trasportando, cosa che succede se vi colpiscono più

di quattro volte).
Ci sono ovviamente dei limiti ai vostri poteri, uno di questi è il decrescere della potenza di malleabilità di Putty in seguito a ogni colpo che riceve, ma basta pappare qualche bonus per rimettersi in sesto. Poi c'è il tempo che decresce di un secondo ogni secondo, ma non è mai troppo opprimente.
È tutto troppo bello, l'azione è stupenda e Putty sembra davvero fatto di gomma, morbidissimo. Mai venuta voglia di masticare un monitor?

• Apecar

Si ringrazia Megaboy Club - RM

I bebé possono essere assorbiti senza pietà. Che sia un modo per risolvere la sovrapopolazione?

COMMENTO

Non mi guardate così, sono solo un povero commento blu. E cosa sono quei pelacci neri che avete nel naso, li vedo bene da qui, sapete? Che vita fare il commento di *Super Putty*, anni interi su questa pagina che una volta letta si dimentica subito...ammesso che non compriate il gioco, chiaro. E perché non dovreste farlo se Game Power vi fa sottilmente notare che questo è il miglior titolo del mese tra quelli usciti su SNES? Bah, magari ho esagerato, ma *Super Putty* resta comunque un grandissimo gioco, e se ogni notte abbracciate il cuscino pensando che sia la simpatica platilina blu, vuol dire che, come me, avete trovato un nuovo amore

Ffffiu... Che sollievo! Era così tanto tempo che nessun alieno attaccava più il nostro pianeta che cominciavamo a pensare che ci avessero abbandonato...invece si erano solo presi un po' di riposo... Oh! Che gioia... Oh! Come siamo contenti...

Non è possibile! Ci risiamo. Sembra proprio che nelle altre galassie lo sport preferito sia quello di venire ad attaccare noi poveri terrestri. Questa volta però le cose sono diverse.
Eh già, finalmente anche noi ci siamo fatti furbi e così abbiamo sparso per tutta la galassia un sacco di osservatori, onde prevenire eventuali attacchi alieni, per cui ora non ci resta altro da fare che mandare i nostri potenti mezzi contro questi nuovi invasori, che stavolta, giusto per dovere di cronaca, provengono dalla costellazione di Andromeda.
La potente armata terrestre è costituita da incrociatori stellari, astro-corazzate, caccia-torpedinieri e chi più ne ha più ne metta. A questo punto l'unica cosa da stabilire è l'entità delle forze da inviare per fermare questa nuova minaccia. Finalmente, dopo lunghe ore di consultazioni, è tutto deciso e così la nostra controffensiva costituita ben da UN caccia è pronta a partire.
Naturalmente, non c'è bisogno di dirvi che sarete voi il pilota che dovrà compiere questa "semplice" missione e così non vi resta altro che partire. Abbandonando ora questa originale storia, avrete capito che il gioco in questione non è che l'ennesimo spara-spara a scrolling orizzontale che però, a dispetto dei precedenti giochi per Mega CD è stranamente ben riuscito. La grafica è notevole, con una gran varietà di sprite nemici tutti ben disegnati e abbastanza originali e con dei boss di fine livello semplicemente enormi, che si

Pazzesco!!! Ormai i robottoni sono straordinariamente simili a quelli che ci hanno fatto sognare da piccini, urrà!

TU BARI... IO BRINDISI !

In Bari-Arm esistono 5 tipi diversi di armi potenziabili fino ad un massimo di 4 volte.
Inoltre tenendo schiacciato il tasto di fuoco fino al riempimento delle 3 barre che si trovano nella parte superiore dello schermo caricherete il vostro Super Beam che varierà a seconda del pod da voi posseduto in quel momento.

POD GIALLO:
Questo power up è il classico sparo multidirezionale e come super arma vi permette di lanciare 4 sfere di energia che si aprono a rosa.

POD VERDE:
Raccogliendo questo pod otterrete prima uno, poi tre e infine 5 laser. La super arma è invece un mega beam a [illegible] versate ogni ostacolo.

POD ROSSO:
[illegible] di energia che porta [illegible] ha distrutti.

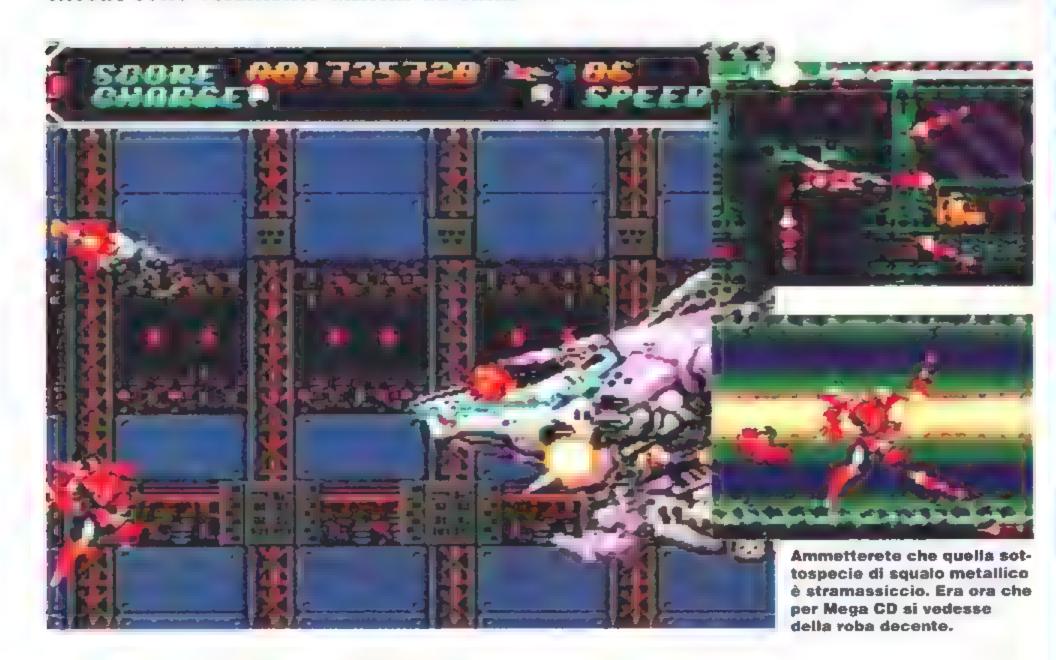
POD BLU:
Questi razzi, a dispetto dei precedenti, inseguono i vostri avversari e in compenso generano una mini esplosione [illegible] attacco a raggiera [illegible] in un po' [illegible].

POD GRIGIO:
Trasforma [illegible]

POW:
[illegible]

muovono fluidamente attraverso lo schermo. I fondali si segnalano per una buona quantità di dettagli mentre lo scrolling, se si eccettua il vistoso rallentamento che si ha al cospetto del mostro del quinto livello, nonostante i molti strati di parallasse e la grossa mole di oggetti presenti contemporaneamente sullo schermo, non presenta quasi mai incertezze, anzi a volte si concede pure delle accelerazioni alla *Thunderforce 3*.
Le varie musiche sono buone, tutte dotate di un certo ritmo e anche gli effetti sonori non sono da meno, con un sacco di detonazioni e rumori "sparacchini". Il livello di difficoltà è ben calibrato (anche se alcuni mostri sono veramente difficili da eliminare, se non siete in possesso dell'arma adatta) mentre la giocabilità si attesta su livelli più che discreti e ciò lo si deve imputare principalmente alla frenesia dell'azione, che coinvolge molto il video giocatore.
I vari power up, anche se non brillano certo per originalità sono tutti ben realizzati e altamente distruttivi e questo grazie anche alla possibilità di sferrare un super beam a tripla carica, che varia a seconda del pod da voi posseduto in quel momento, et dulcis in fundus anche l'astronave risponde bene alle vostre sollecitazioni.
Ma vieni! Finalmente un altro buon gioco per Mega CD!

• *Raves*

Ammetterete che quella sottospecie di squalo metallico è stramassiccio. Era ora che per Mega CD si vedesse della roba decente.

COMMENTO

Finalmente! un altro buon gioco per Mega CD che anche senza raggiungere gli spettacolari livelli di *Silpheed* (la grafica infatti è abbastanza "classica" e non presenta particolari effetti di rotazione o deformazione) spazza tranquillamente via la "non tanto" agguerrita concorrenza (*Keio FS*, *Sol Feace*, *Devastator* ecc. ecc.). Ci troviamo di fronte infatti a uno stile di gioco ormai classico, al quale però si affianca una realizzazione tecnica quasi impeccabile e una giocabilità immediata. Diciamo quasi impeccabile perché, purtroppo, di tanto in tanto si possono avvertire dei lievi rallentamenti (caso a parte quel maledetto boss del quinto livello), che anche se non pesano più di tanto sul feeling del prodotto non dovrebbero esserci! Comunque, a parte questo *Bari-Arm* rimane un buon gioco raccomandato a tutti i possessori della periferica CD di casa Sega amanti degli shoot'em up.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Bari-Arm**
Casa	**Human**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**1-5**
Livelli di difficoltà	**4**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

WORLD HEROES

Progresso, progresso, realtà virtuale, full motion video, compact disc interattivo e a quel paese tutti i maledetti nostalgici degli albori dei videogame. Ma fateci il piacere...

È come quando i R.E.M. pubblicarono "Out of Time" col singolo trainante "Losing my religion": alzi la mano chi non l'ha mai gettonato, io personalmente l'ho trovato nella track list di un juke box in un paesino sperduto tra i dirupi dell'Aspromonte. È chiaro che tutti i vecchi fan, come AlKross e il sottoscritto, avendo seguito la band dai tempi di Murmure Reckoning, veri capolavori del primo periodo del rock alternativo americano, si siano sentiti in un certo qual modo a disagio, traditi.

Per i videogiochi sta succedendo ultimamente qualcosa di analogo. *Kaboom*, *Pitfall* e *River Raid* sono usciti sul Super NES, sebbene aggiornati (e vorrei vedere) rispetto ai titoli per il VCS Atari. *Impossible Mission* è ora figliol novello della Microprose (?), in uscita sulle console a 16 bit insieme a *Slap Fight* (!!!!- un normalissimo sparatutto a scrolling verticale, coin op Taito di almeno ottomila anni fa, eccezionale per l'epoca ma semplicemente risibile oggi!!), e addirittura *Solo Flight*, classe 1985! Perché confondere nel marasma di uscite per console questi enormi classici, magari distruggendone lo spirito e infangandone il glorioso nome? È come se fra dieci anni qualcuno riesumasse *Street Fighter II* per le probabili console a 4096 bit, ammesso che la razza umana sopravviva...e nessuno, credetemi, tra dieci anni sarebbe mai in grado di apprezzare una versione aggiornata di *SF II*, con tutto le belle cose in circolazione sulle console del terzo millennio. La soluzione per salvare capra e cavoli è, prendiamone atto, programmare dei cloni dignitosi. La SNK l'ha capito da un pezzo e infatti è da quel giorno che cerca di copiare davvero disperatamente *Street Fighter II*. Conoscete tutti *Art of Fighting*, conoscete tutti *World Heroes*. Ma vale davvero la pena di con-

Che lotta ragazzi! Il magastro avrà il coraggio di schiaffare i suoi piedoni in faccia a questa dolce fanciulla? La grafica non è male in questo gioco ma chi aveva visto la versione per Neo Geo potrebbe restarne deluso.

Certo che spremersi un po' di più le meningi non guasterebbe. Questa mossa mi sembra di averla già vista...

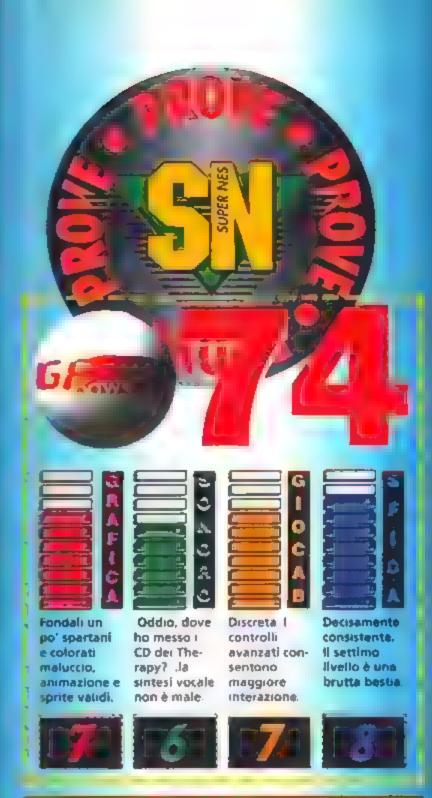
SPAFF!!! Alla faccia del ceffone! L'utilizzo di questo personaggio ricorda un po' Dhalshim, non trovate?

Hmmm...la gamba si allunga e il piedone si ingrossa. Ma questo non sarà un fachiro indiano, invece di un mago.

Su un ring di wrestling se ne vedono di belle. Fare gioco di corde è sempre divertente...sulle gengive.

vertire quest'ultimo per Super NES quando *SF II CE Turbo* riesce a vendere tantissimo a prezzi da linciaggio? Leggete, leggete. *World Heroes* è un classico picchiaduro one-on-one, con tanto di mosse speciali e combattente femminile. Otto indomiti lottatori, non privi del loro stile di lotta, si affrontano sino all'ultimo dente bacato in un torneo che coronerà come vincitore il teppista più forte del globo terracqueo (yawn). Tutto qui, ne abbiamo visti quattro milioni e mezzo di giochi così. Tutto quello che c'è da dire è in genere sulla grafica, sul sonoro e al massimo sulle mosse speciali: nessuno di questi aspetti raggiunge in *World Heroes* le vette massime della categoria, ma il gioco è ben lontano dalla mediocrità di cose tipo *Fatal Fury*. La velocità dell'azione è tutto sommato accettabile, ovviamente se non avete mai visto *SF II Turbo*, e poi ricordiamoci che *World Heroes* è una conversione da Neo Geo, il che dovrebbe dirla discretamente lunga. L'usuale cumulo di mosse segrete è concesso ai lottatori, e vanno dalle solite fireball (o giù di lì) agli stupendi trucchi del Mago, che ingrandisce mani e piedi stroppiandovi ben bene. Rallentamenti non ce ne sono, ma i colori sono talvolta male assortiti. Globalmente il livello della conversione è ottimo e le mosse speciali, sebbene ricalcate, sono varie e abbondanti. Il caffé invece è finito, ma tanto non c'è neanche lo zucchero.

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club -Roma.

COMMENTO

World Heroes è una buona palestra d'allenamento per chi non ha ancora alcuna versione di *Street Fighter II*. Tutto il gioco sa un po' di "vorrei ma non posso", e mentre la grafica è un tantino pacchiana, l'azione riesce a farsi rispettare in virtù di una velocità non disprezzabile (ma comunque, messo vicino a *SF II Turbo*, il gioco è praticamente fermo). Generalmente la cura posta nell'animazione lascia soddisfatti, ma qualche grosso scattone a volte è percettibile. Inoltre le ombre sono afflitte da un inspiegabile flickering che non ricordo presente nella versione Neo Geo. I sette livelli di difficoltà garantiscono un'ottima sfida, ma è come al solito con due giocatori che il programma dona il meglio di sé. L'opzione "Death Battle" è divertente e fa luce sulla lineare gestione dei comandi. Resta nel dubbio l'utilità di queste conversioni.

Insomma neanche per le uova la scelta è poi così facile: come le preferite? Saltate, strapazzate, fritte, alla coque, crude, all'occhio di bue, con albume, senza albume, con albume a parte...o a formare la mitica, eclettica, strabiliante frittatona con le olive di zia Marisa???

C'è chi scende e c'è chi sale, non vi sembra? Speriamo solo che quel ragnaccio non ci cada in testa!

Chi sarà questo losco figuro che ci si para davanti? Il nostro ovetto non sembra averne la minima idea.

Ebbene sì amici vicini e lontani questa volta si tratta proprio di uova, ovvero il piatto tipico di Raist quando la mamma è in vacanza... (o forse mi confondo con la pettinatura?) Ma passiamo alle cose serie: forse alcuni di voi ricorderanno il nome di Dizzy, associato a una serie di giochi per computer di largo successo, risalente a parecchi anni fa. Si tratta proprio dello stesso personaggio che la Codemasters ha deciso di proporre ora anche per MD.

Dizzy è un piccolo uovo senziente che dovrà cimentarsi in una difficile avventura alla ricerca della sua amata Daisy rapita dal perfido Dr Zaks nel tentativo di ricondurla a casa. L'azione si svolge all'interno di un gioco a metà tra il platform e l'avventura vera e propria: infatti il vostro compito principale sarà quello di esplorare le varie sezioni dei numerosi livelli cercando di interagire con i personaggi che vi troverete di fronte. Svariate saranno anche le situazioni in cui saranno messi alla prova il vostro intuito e la vostra abilità ludica, in un percorso in cui non mancheranno passaggi sbarrati e strade inaccessibili.

Durante il gioco, infatti, oltre che ai vari bonus-punteggio troverete alcuni oggetti che risulteranno appropriati ad una determinata situazione: starà a voi cercare di capire la dinamica degli eventi e sfruttare nella maniera adatta ciò che avete reperito.

Lungo il vostro cammino avrete anche la possibilità di guadagnare delle vite supplementari, risolvendo dei facili giochetti (come ad esempio ricomporre un puzzle scomposto in una manciata di secondi) a cui potrete accedere accaparrandovi le varie pergamene sparse per il livello. Ricordate che nella maggior parte

PANCINA MIA FATTI CAPANNA!!

Ecco la mitica famigliola riunita:

Dizzy: Il nostro eroe pieno di vita e con un forte spirito di avventura (praticamente BioMassa - NdR)

Daisy: È la pulzella (se così possiamo chiamarla) rapita... Help her!

Dora: La sorella di Daisy.

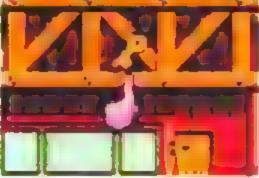
Dylan: Il più tranquillo in mezzo ad una banda scatenata!

Dozy: L'ovone dormiglione (assomiglia molto a Raist ma non andate a dirglielo!)

Grand Dizzy: È il nonno di Dizzy e naturalmente il più saggio della [illegible]

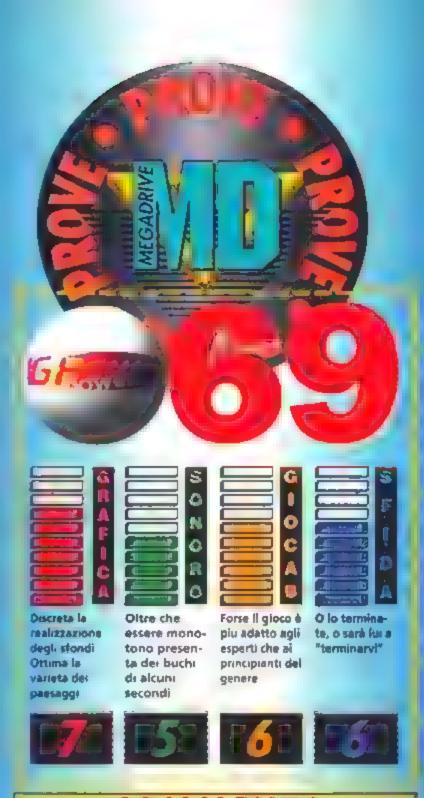
Nella foresta magari ci toccherà pure risolvere i problemi esistenziali di qualche animale.

PIERINO SVUOTA LE TASCHE!

Durante la vostra avventura avrete a disposizione ben tre tasche dentro cui raccogliere tre diversi oggetti scelti con criterio (o con fortuna) tra i numerosi che vi si presenteranno durante il percorso. Per utilizzare uno di questi tre oggetti basterà posizionarlo nella casella di destra e premere B.
Se l'oggetto si rivelerà adatto alla situazione lo vedrete scomparire, e il vostro ostacolo sarà superato, altrimenti lo ritroverete per terra esattamente dove lo avrete riposto un'attimo prima.
Ogni qual volta riuscirete a trovare uno di questi tanto agognati aggeggi, affrettatevi a raccoglierlo, perché premendo A subito dopo potrete avere delle indicazioni supplementari che potrebbero anche far scattare in voi la famosa lampadina!!!

Cosa vorrà dirci questa simpatica manina. Forse che sarebbe meglio afferrare la chiave.

dei casi il nostro eroe non partirà da un'estremità del livello, perciò il territorio che dovrete esplorare sarà davvero ampio, comprendendo talvolta tutte le parti dello schermo.
Il gioco si dimostrerà sempre più interessante con l'avanzare dei livelli, anche se a volte raggiunge un grado di frustrazione a dir poco estenuante, soprattutto nel caso che non riusciate a capire qualche passaggio o che vi perdiate per strade già percorse seicento volte. In ogni caso è apprezzabile l'aiuto che viene fornito automaticamente all'inizio del gioco, e che rende questo tipo di avventura abbastanza abbordabile anche ai meno avvezzi.

• *Red Fury*

Ma chi è questo? Dizzy Jones e i predatori dell'ovetto sperduto. Io non lo infastidirei proprio se fossi in voi.

COMMENTO

Se devo dire la verità, mi aspettavo di più da un titolo come questo: speravo che seguendo le orme dei tanto apprezzati giochi per computer la Codemasters realizzasse un prodotto di qualità migliore di quello che mi sono invece trovata davanti. La manovrabilità del protagonista purtroppo è davvero scarsa, poco controllabile, ridotta ai movimenti base. Inoltre, e qui sono costretta a ripetere ciò a cui avevao (no, non è un errore di stampa, ma è che Red Fury sta studiando portoghese: Falcao, Alemao, Bilbao ... NdR) già accennato, il livello di frustrazione che si raggiunge in certi punti fa venire voglia di resettare in un nanosecondo e mandare tutto a frittate!! A parte questo, però, non si può non sottolineare una realizzazione grafica discreta e una dinamica di gioco che, se il resto fosse stato appena un po' migliore, avrebbe fatto di questa cartuccia un titolo davvero irrinunciabile.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Fantastic Dizzy
Casa	Codemasters
Distribuzione	Marpes
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Dopo tante ore di stress una bella vacanza fa gola a chiunque...anche a quegli scapestrati di Pippo e i suoi amici!!
Il fatto è che quando si decide di andare a pescare, bisogna anche fare i conti con il capitano "Finnus" e i suoi affamati pirati, che hanno deciso di passare dall'altra parte, stanchi di dover sempre cedere il loro oro!!!

E Max disse a Pippo:- Sai lo scorso mese ho preso un tonno delle dimensioni di Neon!- e Pippo rispose:- Sì, sì certo e poi lo abbiamo cucinato alla Dupont!! Non si può certo dire che nell'oceano di Game Power ci sia scarsità di pesciotti ma le scorrerie di odiosi predatori (Giumpi docet) sono altrettanto presenti.
Parlando proprio di pirati vi introdurrò or ora ai segreti di questa nuovissima cartuccia della Capcom che da tempo era attesa. I protagonisti sono proprio loro: i cagnoloni più amati della Walt Disney: Pippo (versione italiana di Goofy) e Max. I nostri amici si trovano nella malaugurata situazione di dover andare a recuperare i loro compagni, rapiti dai perfidi pirati durante una battuta di pesca nel bel mezzo dell'oceano e condotti poi su di un'isola scelta dai malandrini come covo e deposito dei beni arraffati durante le numerose scorrerie.
Voi, ovviamente, dovrete cercare di raggiungere la nave, dentro la quale i vostri amici sono ben legati e imbavagliati, ma per farlo vi occorrerà attraversare Spooneville island: attenti, il posto è pieno di insidie. Durante il viaggio i nostri amici

si imbatteranno in pacifici indigeni che saranno ben lieti di dare loro qualche informazione utile al ritrovamento dei compagni; se non conoscete bene lo slang inglese, però, non vi sarà facile decifrare le loro parole!
Dovrete superare parecchie sezioni prima di giungere alla fine di uno dei 5 livelli e potrete farlo solo con astuzia e velocità, cercando di risolvere i piccoli puzzle che vi si presenteranno e che vi permetteranno di aprire una porta chiusa, senza l'aiuto di una chiave. Per farvi un semplice esempio, se vi accorgete che ci sono delle icone che assomigliano molto ai blocchi di marmo che voi ben conoscete (quelli con la stella), provate a calciare questi ultimi sulle figure vuote, in modo

SCAVA E SOLLEVA, SCAVA E SOLLEVA...

Ecco gli stupendi bonus a vostra esposizione

CILIEGE: Aggiungono un cuore ai vostri punti ferita

BANANE: Aggiungono 2 cuori ai vostri punti ferita

DIAMANTE BIANCO: Dopo un numero indefinito di queste preziose gemme avrete un continua supplementare

DIAMANTE ROSSO: Questo piccolo tesoro vale una vita extra!

USATE TUTTO L' USABILE!!!

Ovvero tutto ciò che serve a vincere

LA PISTOLA UNCINATA: Con quest'arma sparerete un prezioso rampino che vi permetterà di accedere a zone altrimenti proibite, semplicemente camminando sopra la corda. Attenti però, la si può utilizzare solo quando ci sono gli appositi ganci

LA CANDELA: Vi permetterà di far luce nelle zone buie, ma la visibilità sarà comunque ridotta entro un diametro prestabilito

LA CHIAVE: Indovinate un po'? Bravi! Serve per aprire le porte ma ogni volta dovrete utilizzare quella giusta!

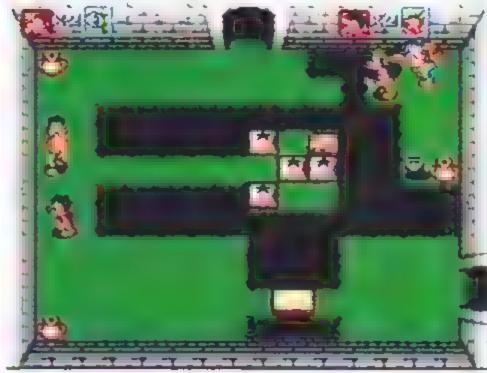
LA VANGA: Scavate, scavate e... chissà che non troviate qualche bonus nascosto sotto qualche centimetro di terra!

IL CAMPANELLO: Non è per la mucca e neanche per il maggiordomo ma per i pirati: voi suonate e loro accorreranno!

L'ASSE DI LEGNO: vi permetterà di passare anche quando i ponti non saranno nelle migliori condizioni.

I BLOCCHI CON LA STELLA: Devono essere usati per aprire le porte

LE BOTTI: Scaraventate addosso ai cattivacci li atterreranno per un po'!

La mappa ricorda parecchio quella già vista nei giochi della serie di Zelda...Dupont levati dai piedi.

Come faremo ad arrivare dall'altra parte?

che tutte quelle sullo schermo siano coperte e... Questi giochetti a volte sono proprio semplici e palesi, altre volte vi ci vorrà un po' di più per risolverli ma niente paura, sono tutti abbastanza immediati. Durante il viaggio non sarete soli! Ovviamente vi terranno compagnia orde di pirati assetati di vendetta e nemici di ogni tipo: dai serpenti dalla lingua biforcuta ai rarissimi ranocchi viola! (vedi box) L'unico modo per riuscire a evitarli sarà scaraventare loro addosso tutto ciò che potrete sollevare: dalle botti alle anfore (meglio se piene), ma a volte vi capiterà di dover usare i tipici trucchetti alla Pac-Man, ossia di aggirare i nemici con percorsi alternativi finemente studiati!

• *Red Fury*

CATTIVI CHE PIÙ CATTIVI...

PIRATI MAGRI VERDI: Attenti a questi tipacci e alle loro sciabole sembrano averne una riserva infinita dato che ve le scaraventano addosso in ogni momento!

PIRATI GRASSI VIOLA: questi ciccioni sembrano innocui ma in realtà vi seguiranno fino alla morte!

PIRATI GRASSI VERDI: Data la loro mole imponente fanno prima a rotolare da voi che a correrv dietro, ..e la cosa non si rivelerà poco pericolosa, state all'occhio!!

I SERPENTI VERDI: striscia, striscia giungeranno fino a voi e quando vi vedranno avranno uno scatto da primatisti!

I RANOCCHI VIOLA: Con un "cra" e con un "ra", con un salto eccoli qua!!! (Ma che fanno sti ranocchi Red Fury? NdR)

L'espressione di Pippo, è ricavata direttamente dai fumetti di Walt Disney; è quanto di più spassoso ci sia capitato di vedere...

COMMENTO

Che *Goof troop* sia un gioco carino non ci sono dubbi, ma non posso esimermi dall'esprimere delle critiche per quanto riguarda la longevità di questo prodotto; 5 livelli sono un po' pochini, soprattutto con un sistema di password che vi consente di accedere ai livelli superiori senza dover rifare tutto da capo. Devo dire, però, che disseminati qua e là ho trovato alcuni passaggi segreti che ne hanno allungato il percorso (e il divertimento!), in ogni caso credo che non troverete alcuna difficoltà a terminare in breve tempo questa cartuccia anche per il fatto che i problemini sono davvero semplici. In ogni caso mi sono divertita un mondo giocandoci: la versione a due è super!! Peccato che non duri a lungo!

DUNGEON MAS

C'era una volta il Risiko...poi arrivarono D&D e i Libri-Gioco, e molti ragazzi iniziarono a impazzire, vagando per le nostre città lanciando incantesimi e gridando: "Fireballll!!!"...Dio mio, com'era divertente!!!

Le caratteristiche dei personaggi influiscono direttamente sulle loro prestazioni in avventura.

IO INCANTESIMO O POZIONO?!

Sono due le differenze tra gli incantesimi e le pozioni: i primi basano la loro riuscita sull'esperienza da mago (Wizard) e vengono lanciati, le seconde su quella da "curatore" (Healer) e DEVONO essere contenute nelle ampolle (vuote!).

I giochi di ruolo (o GdR) hanno conquistato molti giovani ormai da tempo, soprattutto nel divertimento video-ludico. Nel mondo dei computer c'è stata una vera invasione di giochi, da ciofeche a capolavori assoluti (*Ultima* my love!, NdNeon).
Uno dei migliori e più innovativi è stato *Dungeon Master* per il buon vecchio Amiga. La conversione per il SNES si è fatta un po' aspettare, ma finalmente è pronta, e con discreti risultati.
La storia è "ultra"-originale: voi, vestendo l'armatura di Theron, avete captato con la vostra sfera di cristallo un SOS del maestro a cui dovete tutto, comprese le diecimila lire che fate finta di scordarvi sempre. Ecco l'occasione di saldare il debito con Lord Grey: dovete "solamente" affrontare i quattordici livelli delle segrete del suo castello e recuperare la Power Gem rubata da Chaos, il cattivone di turno. A complicarvi la vita non ci sarà soltanto questo angioletto, ma anche una marea di mostri, fantasmi e cavalieri neri, sparsi per tutti gli angoli dei dungeon.

STAMINA, MANA...BOH?!

Ogni personaggio ha tre livelli principali da tenere sempre d'occhio e sono rappresentati dalle tre colonne a destra del nome e sono (da SX a DX):
HEALTH: l'energia fisica del personaggio, diminuisce con le ferite subite negli scontri con gli "aborigeni" che incontrerete nel vostro viaggio (Turisto fai da te? No Gheimpauertour? AH! AH!). Se arriva a zero siete morti, per evitarlo dormite e bevete la pozione YA.
STAMINA: indica lo stato psico-fisico del personaggio, diminuisce se il livello di Fame (e Sete) diventa rosso e se vi rompete qualche arto.
Per fermare la "discesa" del parametro mangiate (e drinkate) nel primo caso, bevete la pozione YA nel secondo. Poi dormite per recuperare.
MANA: il parametro dell'energia magica. Diminuisce quando invocate le pozioni e gli incantesimi. State però ben attenti, non tutte le invocazioni richiedono la stessa potenziale e alcuni incantesimi (e pozioni) richiedono un livello di esperienza particolare.
Dormi et recupera.
NB: ciascun parametro si auto-recupera, ma molto lentamente, anche da svegli!

Inizialmente dovremo scegliere i personaggi fra una serie di eroi che sono passati a miglior vita.

L'unico aiuto lo riceverete dagli altri ventiquattro avventurieri già morti in quei cunicoli. Tra questi potrete scegliere i vostri compagni (da uno a quattro). Naturalmente dovrete utilizzare una miriade di armi, armature e pozioni che troverete sulla vostra strada.
State però all'occhio: i dungeon sono pieni di trabocchetti, passaggi segreti, muri finti e stanze segrete dove trovare importanti aiuti (e mostri) supplementari! E, soprattutto, ricordatevi le molte formule che il vostro maestro vi ha insegnato (in fondo al libretto d'istruzioni c'è l'elenco completo!) con cui potrete creare pozioni e lanciare incantesimi. L'azione del gioco è vissuta interamente in prima persona e, grazie all'aiuto del fedele joypad, potrete scegliere se muovervi, selezionare le schermate personali dei personaggi e come combattere! E non dimenticatevi la corda!

• *Mystere*

si ringrazia newel - mi

CARATTERISTICHE

STRENGTH: va bene ricordarsi a memoria tutte le formule, compresa quella del volume della piramide tronca, ma poter trasportare 500 Kg nel proprio zaino e saper spaccare, a mani nude, un macigno grande quanto un ippopotamo può rivelarsi molto importante!
DEXTERITY: è la capacità di saper maneggiare le armi e di schivare i colpi dell'avversario. Utile contro avversari che non usano incantesimi.
WISDOM: regola la quantità di tempo (o di tentativi) per imparare un incantesimo (o una pozione) e la velocità di recupero del Mana.
VITALITY: questo parametro regola invece la quantità di tempo di recupero dell'energia fisica (health).
ANTI-MAGIC: è la capacità di resistere agli attacchi magici lanciati dagli avversari (es. la nuvola di veleno).
ANTI-FIRE: questa è la capacità di resistere ai danni provocati dal fuoco (es. le palle di fuoco).

Queste specie di alberelli sono anche commestibili una volta ammazzati. Sai che buona la quercia impanata...

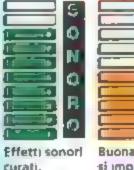
Il trucco di chiudere la porta in testa ai nemici funziona anche qui, ricordatevelo perché si può rivelare davvero molto utile.

Grazie alle pergamene che ritroverete sparse nei sotterranei conoscere utilissimi incantesimi e pozioni.

Mamma che brutti 'sti mostri, è un vero piacere poterli fare a fettine con una bella spadona magica!!!

GP 85

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Bellissima, curatissima e colorata al punto giusto.	Effetti sonori curati.	Buona, se ci si impadronisce dei comandi	Fa la parte del leone.
8	8	5	9

COMMENTO

Inizio dicendo subito che non mi sono mai piaciuti i GdR a [illegible] a mio parere, infatti, il rapporto azione-giocatore è troppo limitato rispetto a un GdR dal vero. Con *DM* (e molti dei suoi innumerevoli cloni) si è aperto un nuovo modo di intendere le avventure. La visione in primo piano, la vastità dei livelli e del bestiario (i tipi di mostri presenti nel gioco, NdR) e l'atmosfera del gioco sono stupendi come lo erano su Amiga. La nota dolente del gioco è la lentezza durante i combattimenti: in molti casi dovrete passare dal movimento del party a quello del puntatore con molta velocità (forse troppa). Una maggiore velocità del puntatore (un po' lento) o l'opzione per l'uso del mouse sarebbero state molto azzeccate. Un must per gli appassionati di GdR, almeno da vedere per tutti gli altri.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dungeon Master**
Casa	**JVC**
Distribuzione	**Import**
N° Giocatori	**1**
Continua?	**Opzione Save**
Livelli di difficoltà	**1**

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

GP-1

Fate parte di quella triste categoria che ha come segno di riconoscimento una madre che dice sempre: "No! Di moto e motorini non se ne parla nemmeno! A diciotto anni prendi la patente e vai a fare lo scemo in macchina, che è molto più sicura!"?

Nono posto? Anche con un "Apecar" si potrebbe fare di meglio!...

Ecco cosa succede quando si risparmia sulla qualità delle sospensioni!!

Non vi preoccupate, gli anni passano in fretta. Per il momento, se siete dotati di una bella dose di fantasia e di uno SNES, potete anche indossare quel bel pezzo di casco che da anni sperate di infilare insieme alla vostra brum-brum dei sogni e prepararvi a disputare le gare più spettacolari del mondo, quelle che compongono il campionato di motociclismo classe 500cc. Prima di iniziare a giocare si devono operare alcune scelte; con la prima si decide se provare un circuito a scelta, da soli o con un amico, o se affrontare il campionato.
Qualunque sia la decisione, si dovrà poi scegliere una motocicletta tra le sei disponibili, ognuna delle quali si differenzia per tre importanti caratteristiche: sospensioni, motore e telaio. Il tipo di cambio, automatico o manuale, è selezionabile per ognuna delle motociclette. Inoltre, se la prima scelta è stata per il campionato, si deve anche decidere a quale meccanico affidare le cure della pargoletta; scelta non irrilevante dato che ognuno dei sei

MOTO E CARATTERISTICHE

Ognuna delle sei moto si differenzia per il livello delle tre caratteristiche. Inizialmente le più dotate sono la MSR e la ZTR, ma, si sa, la tecnica fa miracoli...

MSR: Buon telaio e motore, che contribuiscono a una notevole accelerazione. Attenzione alle curve, perché le sospensioni non sono altrettanto ok.

RSV: Forse tiene meglio la strada, ma in rettilineo perde troppo terreno.

RVG: Un buon compromesso tra telaio e tenuta di strada, anche se a far le spese [illegible] la potenza del motore.

RGW: Corredata di un buon telaio, questa moto è forse quella che richiede le più accorte migliorie.

ZTR: Insieme alla MSR è sicuramente la motocicletta messa meglio, tanto in telaio quanto in motore.

CAGIVA: La sicurezza prima di tutto! Già, ma in una pista non ci sono solo le curve e un motore all'altezza delle sospensioni sarebbe bene farselo installare al più presto.

Eccoci alla scelta del circuito. Provateli tutti prima di affrontare un campionato.

Ricordatevi che una moto non deve essere scelta solo per le sue qualità estetiche...

tecnici ha più dimestichezza con delle parti della moto, piuttosto che con altre. Una gara singola si esaurisce al completamento del terzo giro e alla comunicazione del tempo del miglior giro e di quello complessivo.
Ognuno dei gran premi che compongono il campionato è composto da un primo giro di qualificazione, che precede i tre consueti della vera gara; il tempo impiegato per compierlo decide la posizione di partenza. In base all'ordine di arrivo, alla fine della gara, vengono assegnati punti e soldi, questi ultimi particolarmente utili in quanto permettono di migliorare, nell'apposita sezione del gioco, le caratteristiche e, di conseguenza, le prestazioni della moto. Durante le competizioni ci si accorge che il gioco, pur sembrando una vera simulazione, è in realtà un semplice arcade. Seppur inizialmente può sembrare difficile affrontare le curve e piegarsi al momento giusto, magari cercando di diminuire la velocità per capire come non uscire di pista, dopo alcune mezz'orette ci si rende conto che la miglior tecnica,

Attenzione alla freccia: forse e meglio rallentare un po' per affrontare la curva.

per la maggior parte dei circuiti, è quella di tenere sempre schiacciato l'acceleratore. Infatti si perde più tempo e terreno cercando di rallentare e non uscire di pista piuttosto che prendere la curva a tutta velocità con qualche sbandatura e momentanee uscite di piste. Semplicemente assurdo per una simulazione, nonostante la presenza di elementi spettacolari come cadute, urti, piegate e sbandate varie.

si ringrazia newel - mi

• *Log*

COMMENTO

A sottolineare l'aspetto arcade di *GP-1* è la struttura stessa del campionato: tre giri di corsa per ognuna delle tredici piste e assenza di sistema di salvataggio. Eppure, nonostante tutto, il gioco riesce a regalare alcune ore di sano e semplice divertimento, che aumenta con la compagnia di un amico, anche se purtroppo non è possibile giocare in due il campionato. Per coloro che non amano troppo le simulazioni e per coloro che hanno preso alla lettera il consiglio di inizio recensione *GP-1* potrà regalare momenti emozionanti e spassosi, ma attenzione, tutto ciò potrebbe non durare troppo a lungo. Uomo avvisato...

SCHEDA TECNICA

Titolo	GP-1
Casa	Atlus
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

WIZ'N'LIZ

Wiz & Liz sono la coppia Mago-Strega più famosa dopo Merlino e Magò e adorano i conigli... Ma c'è sempre qualche tarpano stereotipato che vuole rapire i simpatici animaletti e rovinare il loro pacifico pianeta!

La simpatia è la parola d'ordine in questo genere di giochi: gli sprite, i bonus, i personaggi e i mostri, anche la struttura e la grafica dei livelli devono essere realizzati con inventiva e umorismo. In questo *Wiz 'n' Liz* tutto questo è perfettamente riuscito: cosa c'è di più buffo e simpatico di un coniglietto? No, non sto parlando dell'arrosto, cannibali che non siete altro! Se vi rapissero tutti i coniglietti del pianeta vi arrabbiereste alquanto, non credete? E così succede alla coppia di maghi Wiz e Liz, che decidono, incantesimi alla mano, di andare a salvarli dai perfidi nemici che li tengono in ostaggio nelle dimensioni parallele al loro mondo. Lo schermo principale, quello da cui partirete per le varie missioni, mostra la vostra cara casetta e il calderone magico in cui potete mischiare i vari componenti per fare gli incantesimi. Uscendo vi ritroverete in una schermata piena di "cancelli" dimensionali che danno accesso ad altrettanti mondi paralleli. In ogni mondo dovrete recuperare un certo numero di conigli entro il tempo massimo che rimane a vostra disposizione, segnalato in basso a destra sullo schermo. Per poter finire un livello dovrete "giocarlo" due volte: nei primi mondi (a livello di difficoltà "Apprentice") vi basterà raccogliere le lettere che formano la parola in alto, al centro dello schermo. Più avanti, oltre a questo, dovrete anche salvare tutti i conigli... Se non sarete veloci durerete ben poco! I conigli, oltre alle lettere sopracitate, vi regalano anche un sacco di altri bonus interessanti, come potrete leggere nel box, fra i quali ci sono dei fruttini. Se raccoglierete abbastanza fruttini (tanto da riempire l'indicatore di magia in basso a destra) vi guadagnerete un componente magico. Questi componenti vanno

Qui sopra vediamo i nostri simpatici maghetti impegnati a correre per lo schermo recuperando bonus e salvando coniglietti. A fianco: uno dei livelli, il "mondo delle miniere"...

Sopra: ecco in tutto il suo splendore, l'opzione "split-screen" con Wiz e Liz che giocano contemporaneamente.

La grafica di alcuni livelli, come potete vedere da queste immagini, è molto fantasiosa e ben realizzata.

BONUS-MALUS

BONUS	V. VENDITA	V. D'ACQUISTO	PUNTI
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			[illegible]

* Per il valore di vendita e di acquisto della frutta V. box "Tutti Frutti".

TUTTI FRUTTI

Mixando insieme questi bonus potrete lanciare gli incantesimi più disparati.

FRUTTI	VALORE DI VENDITA	VALORE D'ACQUISTO
Mela	[illegible]	[illegible]
Fragola	15	30
Banana	15	30
Arancia	15	30
Carota	15	30
Patata	20	40
Cavolfiore	20	40
Mango	20	40
Limone	30	60
Cipolla	30	60
Pera	40	80
Ciliegia	50	100
Avocado	60	120
Fungo	70	140
Punto di Domanda*	30	60

***Si tratta di un frutto che viene scelto a caso dal computer: vi può andare bene o vi può andar male!**

mixati insieme per ottenere diversi effetti... Ci sono più di cento incantesimi nel gioco, che potrete lanciare facendo esperimenti con i vari frutti, alcuni dei quali vi regalano tempo, altri che aprono delle porte (come quella del "negozio di componenti" o del "negozio dei suggerimenti" o ancora un'uscita speciale che dà accesso a dei sotto-giochi molto divertenti), ecc. ecc. Una volta finiti tutti i "mondi paralleli" e salvati tutti i simpatici coniglietti potrete accedere al mostro finale che, secondo il livello di difficoltà scelto, può essere un mostro gigante, una quercia lancia ghiande o altre creature malvagie.

Naturalmente è possibile scegliere tra Wiz e Liz ma non solo: si può anche giocare in due contemporaneamente in split-screen e questo tipo di gioco permette diverse opzioni divertenti - si può combattere per decidere in che mondo giocare o sfidare l'avversario durante il gioco: dopo che il primo dei due è uscito dal livello, l'avversario ha soltanto dieci secondi per salvare tutti i conigli e scappare.

Nel complesso il gioco è molto divertente e "profondo", pieno di sotto-giochi, schermi segreti, livelli bonus, ecc. Forse è proprio il concept di base a essere un po' "leggero"... In fondo la difficoltà, anche a livelli abbastanza alti, non è eccessiva e con un po' di allenamento si può arrivare facilmente al mostro di fine livello.

Certo, come già detto in occasione della recensione di *Sonic CD*, un conto è finire il gioco e un altro divertirsi davvero a scoprire gli effetti dei vari incantesimi e, di conseguenza, tutti i "tocchi di classe" che sono stati nascosti qua e là dai programmatori.

• *Scarlet*

BONUS-MALUS

BONUS	V. VENDITA	V. D'ACQUISTO	PUNTI
Orologino	?	15	[illegible]
Vita-Extra	150	300	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Conigli Bianchi	No	No	2000
Stelline	No	No	400
Bonus Tempo	No	No	???
Lettere	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Lettere Bonus	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Frutta	[illegible]	[illegible]	[illegible]

*** Per il valore di vendita e di acquisto della frutta V. box "Tutti Frutti".**

ABRACADABRA, SIM SALA BIM ECC. ECC.

Mela/Banana	Apre il Negozio di Componenti
Mela/Cipolla	Rubino Magico
Ciliegia/Banana	Diamante Magico
Banana/Banana	Ehm, avete presente i Lemming?
Banana/Patata	Apre il Negozio dei Suggerimenti
Carota/Pera	Space Invaders (con i conigli alieni!)
Pera/Avocado	200 Stelle
Avocado/Fungo	Vita-Extra
Fungo/Fungo	Zaffiro Magico
Patata/Mango	Smeraldo Magico

COMMENTO

È un gioco molto adatto a giocatori in giovane età (infatti Raist è rimasto attaccato al video per un'intera giornata), ma può essere giocato tranquillamente anche da persone normali (quindi per Apecar non c'è speranza). Non è il massimo dell'originalità, ma i sotto-giochi e il sistema di incantesimi alzano veramente la media. Scoprire le combinazioni di fruttini è divertente e anche passare un po' di tempo a rigiocare grandi successi del passato come *Space Invaders*, *Nibbler* o *Pong*... Sempre con conigli e maghi al posto di alieni, serpenti o palline! Se adorate i giochi "non violenti" questo titolo fa sicuramente per voi... Se a colazione mangiate sparatutto o picchiaduro, potreste rimanere delusi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Wiz 'n' Liz**
Casa	**Psygnosis**
Distribuzione	**Columbia Tri-Star**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**9**

GENERAL CHAOS

Il calcio ne è solo una blanda imitazione, gli scacchi un'asettica simulazione, la dama manca di drammaticità, l'hockey è troppo freddo: per i simpatici buontemponi dell'Electronic Arts è la guerra lo sport del momento!

Appare dunque più che naturale che l'Electronic Arts, sensibile al trend del momento abbia momentaneamente deciso di accantonare i vari *John Madden Football*, *NBA Playoffs*, *NHL Hockey* e via dicendo, a favore di una disciplina certamente più attuale ed eccitante: la guerriglia urbana. *General Chaos* è infatti una brillante e originale simulazione in chiave umoristica del conflitto tra il generale Chaos (da cui il gioco prende nome) e il generale Havoc (suo acerrimo avversario), combattuta tra due squadre composte da cinque soldati specializzati (vedi box sotto) e animati da un unico desiderio: sterminare tutti i componenti della squadra avversaria.

L'originalità del gioco sta tutta nel metodo di controllo dello stesso o, per dirla nel gergo tecnico tanto caro a MBF, nell'interfaccia utente: i cinque soldati devono infatti essere gestiti tutti contemporaneamente e in tempo reale, il che costringe il giocatore a spostare freneticamente i suoi uomini e a coordinarne scrupolosamente il movimento e l'attacco, pena l'annientamento totale della squadra. Per comunicare agli uomini la locazione che si desidera far loro occupare si utilizza un cursore che viene spostato con il

La posizione di GP è chiara: fare la guerra fa venire il mal di fegato, date uno sguardo alle espressioni dei due generali qui a fianco...

I 5 DELL'OCA SELVAGGIA

Non ci stiamo ovviamente riferendo al numero totale dei fan di Antonella Elia, ma bensì ai cinque soldati specialisti di General Chaos; eccoveli in dettaglio:

GUNNER (MITRAGLIERE): I Gunner ... Rambo, armati con una ... mitraglietta Skorpion, con la quale sparano verso qualunque cosa si muova ... pitoni e farfalle compresi. Non sono soldati esperti come i Launcher, ma la guerra è ancora la cosa più interessante c...

CHUCKER (GRANATIERE): I c... di battaglia sono pro... in cui i granatieri pre... re il proprio tempo. Fondamenta... stupidi come capre, i granatieri am... a tal punto le loro granate da desiderare di poter dare loro la vita per potersele portare a letto e coccolarle teneramente prima di addormentarsi (che avevate creduto? 'A zozzi!). Il loro punto di forza sono proprio le granate, che possono lanciare a grande distanza, evi-...ndo ... raggio di ...

SCHORCHER (ADDETTO AL LANCIAFIAMME): Il loro ...

... Purtroppo ... umidità e hanno ... qua. Raggio di ...

LAUNCHER (ADDETTO AL BAZOOKA): I Launcher son... La biurennale e... are la più formid... ortatile fra un rag-... mpi di ricarica insop...

BLASTER (ARTIFICIERE): ... la risp... rano così! Durante ... compiuto qualche ... ino pur per o...

Il Generale incita i suoi uomini alla battaglia. Non c'è che dire, il carisma per comandare non gli manca.

pulsante direzionale; purtroppo, mentre questo avviene, la battaglia continua e se non si è svelti a impartire l'ordine si rischia di vedersi sterminare i propri soldati inermi. Come se questo non bastasse, a complicare ulteriormente le cose ci sono i combattimenti corpo a corpo che si verificano quando un membro di una squadra entra in contatto diretto con un soldato della squadra avversaria: in questo caso il giocatore ottiene immediatamente il controllo del soldato interessato all'azione e ne guida i movimenti in una specie di buffo e grottesco picchiaduro. Ogni scontro ha luogo in uno scenario diverso e ben particolareggiato (ci sono in tutto ben 17 campi diversi di battaglia): si va dal terreno accidentato da campagna aperta, all'aereoporto militare, alla stazione ferroviaria, all'agglomerato urbano di una grande città e così via, in un crescendo di parossistico ed esilarante realismo.

In conclusione: se credete di avere le capacità decisionali di un arbitro di calcio, la lucidità mentale di un neurochirurgo, la ferocia di un recensore di Game Power e, soprattutto, siete alla ricerca di un gioco originale e diverso per il vostro Megadrive allora, forse, *General Chaos* potrebbe essere il titolo che state cercando...

si ringrazia newel - mi

• Vordak

COMMENTO

Originale, simpatico e divertente. Assai curata la grafica, ottimo il sonoro, buona la giocabilità: finché ci saranno dei titoli così il mercato dei giochi su cartuccia non andrà mai in crisi. È interessante notare, a questo proposito, che *General Chaos* è la prima cartuccia ad essere compatibile con il "4 Way Play" il dispositivo, creato e prodotto dalla stessa EA, che consente a 4 giocatori di collegarsi contemporaneamente al buon vecchio Mega Drive. Apprezzabile la speciale opzione "Boot Camp": un tutorial dimostrativo interattivo che consente di entrare subito nel gioco rendendo di fatto inutile la lettura del libretto di istruzioni. Ciò che ha purtroppo precluso a *General Chaos* la strada al prestigioso "Power Game" è la sua longevità, discreta ma non eccelsa. Alla lunga, infatti, diventa ripetitivo e monotono e solo l'opzione a più giocatori vi indurrà a giocarci ancora.

SCHEDA TECNICA

Titolo	General Chaos
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-4
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

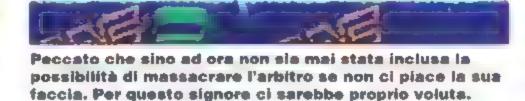
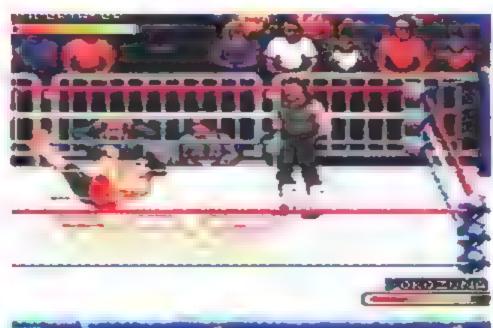
WWF Royal Rumble

Sono gli eroi del Wrestling! Ecco Macho Man Randy Savage che attacca The Undertaker con il suo "Flying Elbow Smash!". Prendi questo, maledetto! Ah, Ah, Macho Man! I tuoi sganassoni riusciranno solo a farmi venire il raffreddore per l'aria che spostano!

Insomma, credo che ormai non ci sia più nulla da dire riguardo a questi esaltatissimi giganti che, ogni volta che salgono sul ring, si pestano a più non posso e non solo per vincere ma, principalmente, per dare spettacolo e divertire il pubblico, tanto che i vari lottatori sono ormai dei veri e propri attori. Sinceramente, non sono ancora riuscito a capire se gli sganassoni che tirano e ricevono sono veri oppure rappresentano tutta una montatura. Vabbé, basta con queste cavolate, in fondo ne abbiamo già parlato tanto nelle recensioni delle precedenti versioni di questo gioco, rispettivamente per SNES, Megadrive & Game Boy. Questa, però, si differenzia positivamente dalle altre grazie ai vari miglioramenti apportati sotto il punto di vista tecnico. È aumentata la qualità della grafica, delle animazioni, del sonoro e la velocità. Inutile dire che tutto questo porta a un notevole incremento della giocabilità. Inoltre è stata aggiunta la possibilità di partecipare alla famigerata Royal Rumble (La Rissa Reale), dove tutti i lottatori si scontrano assieme, cercando di eliminarsi a vicenda e da cui ne esce un solo vincitore. Per il resto il gioco è identico ai precedenti. Ovviamente sono stati cambiati i vari lottatori con quelli più in voga al momento, ognuno con la sua rispettiva tecnica speciale. Ma, se volete saperne di più, leggetevi i box.

• Bio Massa

Si ringrazia Videoland - MI

Peccato che sino ad ora non sia mai stata inclusa la possibilità di massacrare l'arbitro se non ci piace la sua faccia. Per questo signore ci sarebbe proprio voluta.

Alé, quante costole ti sei fracassato dopo questa caduta. Un paio di mesi d'ospedale e poi potremo sciogliere la prognosi.

DIFFICOLTÀ, MA DOVE? 2 - LA VENDETTA!

[illegible]

Alé, una bella prova di forza! Giusto perché Dan Peterson non ce ne propone a sufficienza durante i suoi pseudo-sermoni televisivi. Great idea, Dan!

Il gioco di corde è una componente fondamentale di tutti gli incontri, imparate a trarne vantaggio.

A gambe levate sul ring. Ma come faranno 'sti lottatori a non spaccarsi mai la schiena?!

I GIGANTI DELLOSPETTACOLO

Ogni wrestler della World Wrestling Federation ha un suo unico stile di combattimento e una personalità diversa. Questa, spesso, si riflette in una caratteristica mossa vincente che li identifica come un biglietto da visita.

MACHO MAN RANDY SAVAGE: Questo coloratissimo lottatore è stato due volte campione del mondo ed è l'attuale detentore del titolo intercontinentale. Il "Flying Elbow Smash" dall'angolo del ring, è la sua mossa preferita.

MR. PERFECT: Un vero è proprio maniaco della tecnica di lotta. Possiede un incredibile resistenza che gli permette di combattere con i lottatori più forti. La sua mossa preferita è il "Perfect-Plex" suplex con la quale chiude, quasi sempre, i vari incontri.

CRUSH: Questa montagna umana, è quello che si può definire un vero gentiluomo che, però, si trasforma in una bestia appena sente suonare il gong del Ring. Spettacolare mentre esegue il "Cranium Crush", ovvero, mentre fracassa la testa dell'avversario con il palmo della sua mano!

THE UNDERTAKER: Questo bieco personaggio ha una particolare passione (o ossessione) per la morte. Nonostante questo, è agilissimo e può camminare sulle corde come un funambolo. Il "Tombstone" piledriver è la sua mossa finale.

BRET "HIT MAN" HART: Incredibilmente abile, questo lottatore è stato campione del mondo, campione intercontinentale e campione di coppia. Il "Sharpshooter" è la sua mossa caratteristica, che esegue con uno stile che lui definisce "excellence of execution".

TATANKA: Questo lottatore afferma di essere un discendente di una tribù indiana, da cui deriva la sua caratteristica chioma rossa. Solitamente esegue una danza della vittoria attorno all'avversario, che poi finisce con il suo "Reverse Fal-laway Slam".

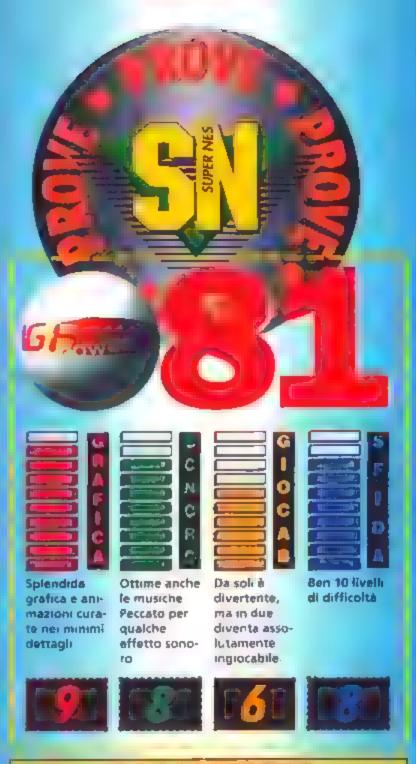
RIC FLAIR: Chiamato dal pubblico "Nature Boy", questo lottatore è stato due volte campione del mondo. È un eccellente stratega e basa la sua tecnica più sulla tattica che sulla forza. La "Figure-Four Leglock" è la sua mossa finale. In pratica costringe l'avversario a cedere l'incontro per il dolore.

SHAWN MICHAELS: Si definisce l'uomo più sexy del mondo (bleah!) ed è stato anche campione intercontinentale. Non possiede caratteristiche particolari e la sua mossa preferita è il "Back Suplex".

YOKOZUNA: Prima di diventare un wrestler della WWF, questo lottatore era un campione di Sumo. La sua mossa preferita è il "Banzai Drop", ovvero si arrampica sulle corde per poi cadere sull'avversario con il ... fondoschiena. Argh!

THE NARCISSIST LEX LUGER: Questa montagna di muscoli, è tanto egoista quanto forte. Prima di praticare la lotta, è stato un Body Builder professionista vincendo molti titoli. Il "Running Shoulder-Butt" è il suo gran finale.

MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE: Ha ottenuto il titolo di campione in coppia per ben due volte. Egli afferma che ognuno ha il suo prezzo, infatti, offre sempre una cifra all'avversario affinché questo ceda l'incontro, offerta che viene, naturalmente, rifiutata. Il "Million Dollar Dream" sleeperhold (stringe al collo l'avversario in modo che questo si addormenti) è la sua tecnica vincente.

RAZOR RAMON: Un vero duro, con lo sguardo arcigno che incute timore. È un lottatore con caratteristiche medie, tranne che per la sua mossa vincente "The Razor's Edge", una terribile schiacciata con la quale termina ogni incontro.

COMMENTO

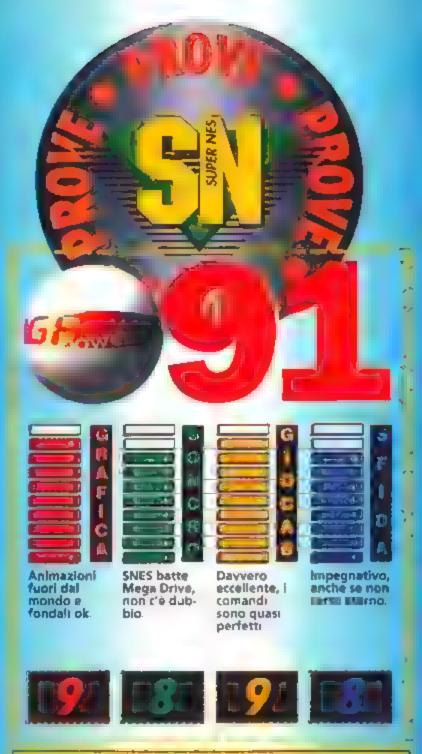
Le premesse per un bel gioco ci sono tutte, ma il fatto che il modo due giocatori si risolva, praticamente, a un susseguirsi di calci e pugni dati a caso, condiziona negativamente tutto il resto. *WWF Royal Rumble* poteva essere un potenziale Power Game, se non fosse stato per questo grosso difetto. Comunque rimane il migliore, tra tutte le versioni uscite fino a questo momento per cui, se non ne possedete neanche una e avete serie intenzioni, per quanto riguarda un eventuale acquisto, allora questo titolo potrebbe rivelarsi la scelta giusta. In fondo ci si diverte anche da soli...

SCHEDA TECNICA

Titolo	WWF Royal Rumble
Casa	Acclaim
Distribuzione	Import
N°Giocatori	2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	10!

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

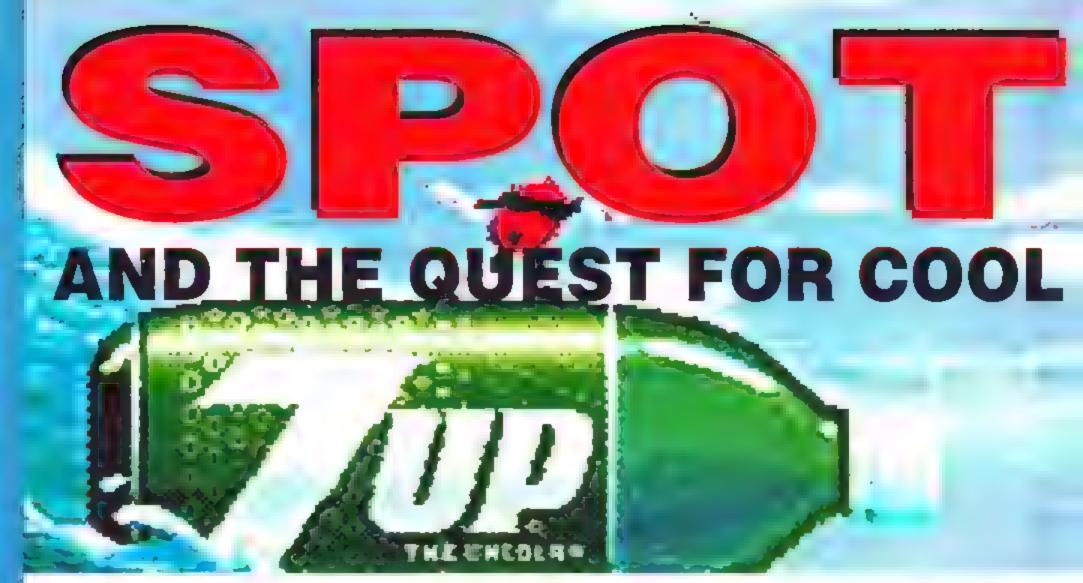
Ogni pulsante ha una funzione particolare a seconda della situazione, della posizione all'interno del ring. Descrivere tutto questo sarebbe impossibile dato che lo spazio di questo box non basterebbe minimamente.

COMMENTO

Davide Perri ci piglia di brutto quando programma un gioco. Non so se questa versione SNES sia opera sua ma in ogni caso è comunque ben fatta ovviamente superiore alla controparte Megadrive per quanto riguarda i colori e i suoni. Non c'è molto da dire se non che Spot si muove in modo incredibile attraverso dei livelli ottimamente strutturati ed esaltanti dal punto di vista del livello di dettaglio grafico. I limiti di tempo sono sempre ben calibrati e il bonus game è semplicemente uno spasso. Nulla da eccepire per quanto concerne l'aspetto sonoro, le musiche sono decisamente ben suonate e gli effetti radi ma corposi. L'unica cosa che non capisco è perché abbiano fatto un gioco sulla 7up con Spot protagonista: bastava farne uno sulla Pepsi con Michael Jackson.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Spot and the quest for cool**
Casa	**Virgin**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Direi di sì**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

SPOT AND THE QUEST FOR COOL

"Ascolta, laggiù, le onde del mare. La risacca inquieta culla la sera e lava i nostri sogni tra le sue mani antiche". "Ok, pupa, non stare a sentire Apecar, torna a casa a giocare a *Cool Spot*, ti divertirai di più!".

Tempo fa (Giugno 93) la copertina di GP era quasi completamente occupata da un enorme punto rosso con gli occhiali da sole. La questione è, era un punto esclamativo o interrogativo? Era forse un punto morto o un semplice punto della situazione? Era un punto a uncinetto o un punto a favore? Occhei, direi punto e basta. Era uno sprite, puro e semplice, lo sprite principale della versione Mega Drive di *Cool Spot*.. In questo lasso di tempo, mentre voi vi grattavate le procaci panze al sole, gli sviluppatori di giochi hanno faticato, quindi ora ci vuole un bel "grazie" a tutta la categoria per questa stupenda conversione di *Spot* per Super NES. Differenze nella struttura di gioco non ce ne sono, ma perché cambiarla quando la versione MD ha riscosso così tanto successo? Se anche Madoc l'ha trattato bene, significa che è un bel gioco (sempre pensato il contrario, NdR), perché dopotutto non è niente male calarsi nei panni (?) di Spot e inoltrarsi per i livelli alla ricerca di punti rossi e, se ne beccate almeno il 60% di tutti quelli disseminati per il livello, uno dei vostri fichissimi fratelli avrà diritto alla libertà...orca, non ve l'avevo detto, scusate assai: i vostri fratelli gemelli sono stati rapiti e sparsi all'interno della cartuccia, ne segue che l'obiettivo principale è donargli la libertà. Davvero meritevole di nota è l'animazione dello sprite principale. Non sono sicuro, però mi sembra che questo *Cool Spot* abbia uno degli sprite (e la 7Up? NdR) meglio animati mai apparsi sul Super Nintendo. Con "meglio animati" intendo proprio "meglio animati", nel senso che anche quando non toccate il joypad Spot non si ferma mica. Gioca con lo yo yo, sbadiglia, si stiracchia come un tapiro e si gratta i coloratissimi hi-tops. Nel complesso il gioco è validissimo. Girare per i livelli sparando bolle ai nemici non è mai stato così divertente. Poi c'è il bonus game, in cui saltate di bolla in bolla per guadagnare un vigliacchissimo "continue". Rispetto alla versione Megadrive, la grafica ha acquistato, prevedibilmente, in colore e brillantezza. Anche le musichette sono uno vero spasso. In definitiva, *Cool Spot* è un grandissimo gioco e se non ce l'avete potete anche aggregarvi alla comitiva di Capitan Fidus.

POWER GAME

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

Sulla spiaggia Cool Spot affronterà le prime difficoltà. Attenzione ai granchi che cercheranno di pinzarvi...

Lassù vediamo uno dei nostri poveri amici che sono stati ingabbiati da chi non ci vuole troppo bene.

ROCK'N ROLL RACING

Anno 2029... Il popolo terrestre è stufo dei soliti spettacoli, giochi o sport televisivi... Ormai niente riesce più a interessarlo o a divertirlo... Tutto tranne che l'ormai famosa trasmissione televisiva del sabato sera: Rock & Roll Racing, che sta battendo tutti i record di ascolto... YAauuu!

Le derapate, che seguono le curve affrontate in maniera un po' "irruente", sono assolutamente esilaranti.

Hmmm...con l'hovercraft potremmo superare agilmente quel polentone, ma se poi ci spara addosso?

Ecco sbarcare su SNES uno dei giochi più divertenti e frenetici dell'anno. WOW! Se siete stufi delle solite, noiosissime gare di Formula uno, rally o simili sulla vostra console, avete finalmente trovato un'alternativa decente.

POWER GAME

Questo nuova simulazione automobilistica della Interplay si è chiaramente ispirata alla saga di Mad Max. Pensate a un campionato su vari circuiti, uno più stravagante dell'altro, in cui l'unica regola da rispettare sia vincere!!!

Per farla breve, siete un giovane pilota in cerca di sensazioni forti, soldi e successo (poco ambizioso il tipo!).

Per riuscire nella vostra impresa non dovrete solo essere degli assi del volante ma anche un abile manager. Infatti, all'inizio, dovrete scegliere il personaggio che più vi si addice (ognuno ha le sue caratteristiche) tra ben 6 diversi. Vi verranno poi dati 20.000 dollari con i quali acquistare il primo bolide e aggiungerci qualche accessorio. Il resto dipenderà dalla vostra abilità... Dovrete vincere i campionati di 6 pianeti diversi, se ambite al prestigioso titolo di miglior pilota della galassia. Naturalmente, per pas-

EXPRESS SHOPPING!

Guardate bene questa schermata perché diventerà il vostro incubo peggiore!! Che rabbia quando vi mancano 1000 crediti necessari per prendere un accessorio che ne costa 33.000... Grrrrr!

Forza ragazzi! Fate mangiare la polvere a quel ridicolo alieno, non vorrete sfigurare nella classifica galattica?

Questo livello ha un design "diabolico". Gli artigli che ricoprono i bordi della pista sono molto minacciosi. Attenti a non scontrarvi con loro, potrebbero non gradire.

sare da un pianeta all'altro, dovrete prima raccogliere i punti necessari per farlo.
Il vostro piazzamento all'arrivo di ogni gara determina il numero di punti guadagnati e una somma di denaro corrispondente. Ovviamente, più soldi guadagnerete, più modifiche potrete permettervi, e più andrete forte... Qui la strategia è molto importante!!! Infatti tra un gara e l'altra potrete andare dal mercante e rifornirvi di missili, mine, chiodi, sospensioni migliori, ruote maggiorate, blindaggio più consistente, motori più potenti, ecc..., ma anche

Fortunatamente nei vari livelli la grafica cambia in maniera sufficiente da non essere monotona.

I profili dei corridori sono disegnati in modo intrigante. Quel cyborg, per esempio, è davvero minaccioso.

Con lo split screen l'azione risulta incredibilmente movimentata. Dopotutto cosa c'è di meglio che una bella sfida contro un amico per animare un pomeriggio.

È BELLO VIAGGIARE...

In *R&RR* potrete gareggiare su 4 pianeti diversi

CHEM VI: Su questo pianeta è meglio portarsi dietro la maschera antigas!!!

DRAKONIS: Questo pianeta non si discosta molto dalla casa degli Aliens!

BOGMIRE: Un mondo di paludi in mano a un dittatore Ummm...pazzo

NEW MOJAVE: Il pianeta prigione della galassia! Vincere non sarà facile!

NHO: Qui gareggerete sul ghiaccio

INFERNO: Il pianeta più ostile della galassia. Sarete circondati dalla lava

Siamo alla partenza. Meglio bruciare subito gli altri avversari per poter amministrare la gara.
Non contateci troppo, però, cercheranno in ogni modo di fregarvi!

macchine nuove! In gara tutti i colpi sono permessi pur di arrivare primi, dai tamponamenti alla sparatorie folli.
In due (lo schermo si divide in due parti!!!), le alleanze contro il computer sono un vero "must".
Il tutto è accompagnato da musiche da sballo e da uno speaker che vi commenta la gara in diretta live! "Jake is about to blow..... Whoaaauuu.... KABOOMMM!". FA-VO-LO-SO!

• *Dupont*

Si ringrazia Newel-MI

Per il momento siamo sulla stessa scena, quando la gara comincerà i due schermi seguiranno ciascun giocatore.

PILOTI...

Ecco i vari piloti che potrete usare

NOME: SNAKE SANDERS
PIANETA: Terra
ABILITÀ: +1 in accelerazione e in velocità

NOME: CYBERHAWK
PIANETA: Serpentis
ABILITÀ: +1 in accelerazione e in salto

NOME: IVANZYPHER
PIANETA: Fleagul
ABILITÀ: +1 in salto e in velocità

NOME: KATARINA LYONS
PIANETA: Panteros V
ABILITÀ: +1 in salto e in curva

NOME: JAKE BADLANDS
PIANETA: Xend Prime
ABILITÀ: +1 in accelerazione e in curva

NOME: TARQUINN
PIANETA: Aurora
ABILITÀ: +1 in velocità e in curva

...& BOLIDI!!!

In R&RR potrete pilotare i seguenti bolidi

DIRT DEVIL: Uno dei soli mezzi che potrete permettervi all'inizio. Spara raggi laser, può mollare chiodi sulla strada e saltare usando dei propulsori alla "Supercar".

COMMANDO: Del tutto simile alla Dirt Devil, se non per la sua forma e uno stile di guida un po' diverso.

MARAUDER: Di forma più aerodinamica, il marauder va più veloce del suo predecessore. Spara missili, può sganciare mine sulla pista ed eseguire sorprendenti accelerazioni con l'aiuto di mini razzi piazzati dietro.

BATTLE TRAK: Assomiglia molto a un carro armato: le ruote sono sparite per lasciare posto a cingoli che permettono una migliore aderenza.
Spara missili, mina a mine multiple e può anche lui eseguire accelerazioni con l'aiuto di mini razzi piazzati dietro.

HAVAC: È un hovercraft: in questo modo risolverete il problema delle sospensioni e delle ruote... piatti non ci sono!!! Spara missili a proiettili autoguidati, sgancia mine multiple e può eseguire, come il marauder o il battle trak, sorprendenti accelerazioni con l'aiuto di mini razzi piazzati dietro.

GRAFICA	SONORO	GIOCAB.	SFIDA
Le macchine sono carine e gli sfondi abbastanza dettagliati.	Musiche incredibili e commento digitalizzato.	Perfetta: le macchinine rispondono ai comandi senza sbavature	I livelli avanzati sono veramente tosti, ma non frustranti.
7	10	9	[illegible]

COMMENTO

WOW! Questo gioco è una vera bomba!!! Se avete un amico con il quale poterci giocare non ci penserei due volte a comprarlo! È troppo divertente! Giocarci è un vero piacere, anche per lo schermo che si divide in due. La grafica è buona quanto basta, l'animazione ottima, la giocabilità straordinaria, il sonoro impareggiabile. I commenti dello speaker sono la fine del mondo (i tamponamenti sono eccezionali). Durante tutta la gara sarete accompagnati da suoi strilli e urla. Fa-vo-lo-so!!! La componente strategica dà quel "non so che" che lo rende interessantissimo e divertente. Non vi ci stancherete così facilmente. Beh... io me ne torno nel mondo dei ghiacci perché devo riuscire a qualificarmi per il pianeta successivo. Correte a comprarlo! Bye Bye!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rock & Roll Racing
Casa	Interplay
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	3

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE
A ○ ● ○ ○ ○ P

Tiny Toon Adventure Babs' Big Break

Anche il mondo dei cartoni animati perde la sua cristallina purezza risultando contaminato dalla dilagante piaga delle raccomandazioni! Un'intera generazione di figli d'arte è infatti protagonista di *Tiny Toon*, l'ultima serie della Warner Bros. A quando il cartone del figlio dell'orso Yoghi? La nonna di Roger Rabbit si è riservata una risposta.

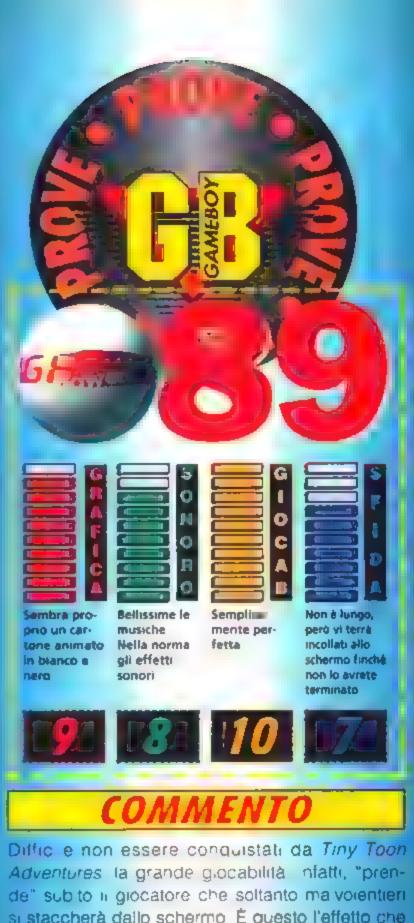
Chi non conosce *Tiny Toon*? La celebre serie a cartoni animati ha infatti raccolto un gran numero di consensi in tutto il mondo. I personaggi classici (Silvestro, Bugs Bunny, Daffy Duck, ecc.) sono stati trasposti in versione "junior", riuscendo a conquistarsi così la simpatia di grandi e piccini. Come spesso accade a un serial di successo, puntualmente una caterva di conversioni videoludiche si presenta sul mercato, nel tentativo di emulare la fortuna del programma cui sono ispirate. Infatti, dopo il coin-op, praticamente ogni console ha presentato la propria versione elettronica del popolare cartone animato. Sorprendentemente quasi tutte le versioni si sono dimostrate all'altezza della fama conquistata dal loro omonimo televisivo riuscendo a ottenere un buon livello di giocabilità e di grafica.

La versione Game Boy si rivela esemplare in questo, dimostrando ancora una volta che anche un piccolo portatile monocromatico può reggere il confronto con i fratelli maggiori a 16 bit per quanto riguarda la qualità dei giochi.

Il gioco, prodotto dalla Konami (che ha ottenuto in esclusiva dalla Warner Bros la licenza di produzione per tutte le versioni presenti sul mercato, a parte quella per Jaguar), ha la struttura di un gioco a piattaforme classico, alla *Kid Dracula* (la somiglianza tra le due cartucce, entrambe prodotte dalla Konami, è semplicemente sorprendente!), ed esattamente come il gioco vampiresco è arricchito da una gran varietà di schermi-bonus. In breve la trama: Babs, una coniglietta intraprendente e un po' pazza, ha deciso di abbracciare la carriera di attrice, ma per poterci riuscire deve raggiungere gli studi cinematografici di Hollywood. Inutile aggiungere che il viaggio sarà tutt'altro che piacevole, la strada che conduce alla mecca del cinema è infatti irta di pericoli e difficoltà di ogni genere. Per fortuna Babs non è sola, ma è accompagnata da un gruppo di strampalati e generosi amici: Buster Bunny, Plucky Duck e Hampton saranno al suo fianco per tutta la durata del viaggio. Durante il loro cammino altri buffi compagni d'avventura si uniranno alla bizzarra comitiva e il loro aiuto sarà indispensabile per superare alcuni passaggi particolarmente ostici. In ogni round sarà proprio la ricerca di questi strani personaggi a costituire il nucleo del gioco; i vari Dizzy Devil, Furrball e company sono infatti nascosti da qualche parte e sarà compito dei nostri beniamini riuscire a stanarli. Nel corso della propria ricerca ci si potrà inoltre imbattere in Tweedy che proporrà alcuni simpatici giochini-bonus che forniranno, in caso di successo, ulteriori munizioni o vite di riserva. Insomma, tutti gli elementi del cartone animato sono stati accuratamente inclusi in questa ottima conversione dalla grafica particolarmente ricercata. Se, come me, avete sempre amato i cartoni non potete assolutamente perdere quest'occasione di esserne protagonisti! That's all folks!

• Vordak

dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida dida

COMMENTO

Difficile non essere conquistati da *Tiny Toon Adventures*: la grande giocabilità, infatti, "prende" subito il giocatore che soltanto malvolentieri si staccherà dallo schermo. È questo l'effetto che si prova giocandoci: l'irresistibile desiderio di arrivare alla fine del gioco, o giungere perlomeno al termine del livello per vedere quale altra diavoleria ci aspetta! La grande varietà, la grafica estremamente curata e le simpatiche musichette da "cartoon" fanno di questo titolo uno dei migliori platform mai realizzati per il Game Boy. Unico difetto: *Tiny Toon Adventures* è idealmente destinato a un pubblico piuttosto giovane, risultando così un po' troppo facile per un giocatore esperto. Di fatto, però, essendo i dialoghi (quasi indispensabili per la soluzione del gioco) completamente in inglese, risulta inadatto ai giovanissimi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**TTA - Babs' big break**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Linea GIG**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**2**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Al sia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Suit
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius I
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranzo
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld's Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiano Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
JuJu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Meta Fangs
Mickey & Donald Word Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Al. Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rrage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B
Sword of Sodan
Ta'kef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Romma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Admiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball I
Syvalion
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

Articolo	Prezzo
MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC	L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO	L. 259.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER NINTENDO	L. 68.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 399.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER FAMICOM	L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO	L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER GAME GEAR)	L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE	L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE + 1 GIOCO	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

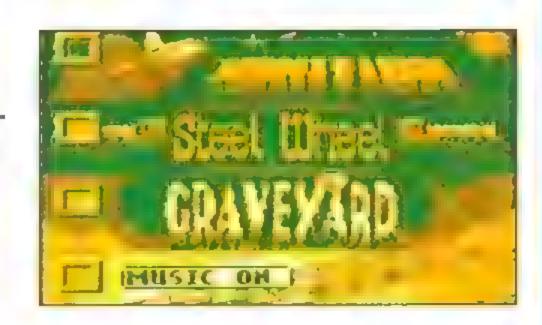
RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

PINBALL DREAMS

Dopo una pausa di due anni, il Game Boy torna a far "girare le palle!": stavolta infatti è un flipper a farla da padrone nel piccolo schermo del portatile di casa Nintendo.

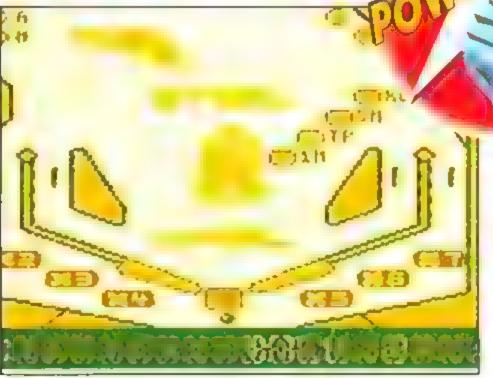
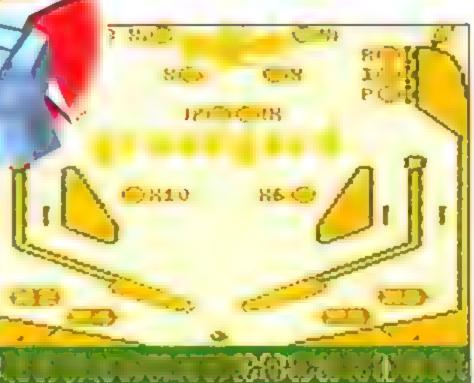
È passato ormai un biennio dall'uscita dell'ormai mitico *Revenge of the 'Gator*, il bizzarro e demenziale flipper ispirato al mondo degli alligatori. Oggi a fargli compagnia ci pensa *Pinball Dreams*, il prestigioso flipper della Digital Illusions.

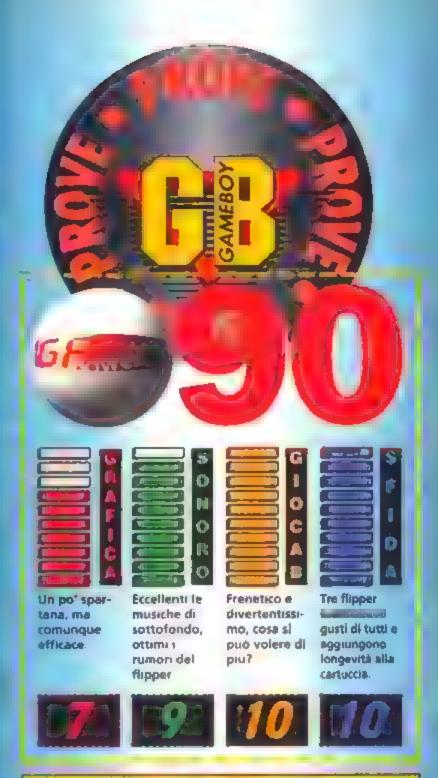
Per i possessori dei sistemi Amiga (e, recentemente, anche per quelli dei sistemi PC) questi nomi suoneranno piuttosto familiari, per tutti gli altri si rende doverosa una presentazione: *Pinball Dreams* è il titolo che nel '92 ha strabiliato mezzo mondo laureandosi come la simulazione di flipper "definitiva" (anche se di recente superata da *Pinball Fantasies* della stessa Digital Illusions): c'era qualcosa di geniale, e forse di miracoloso, negli algoritmi che governavano il movimento della pallina e nella fluidità con cui lo schermo scrollava in un parossismo di luci lampeggianti e suoni digitalizzati.

Oggi, dopo aver raccolto consensi e riconoscimenti dalla stampa specializzata di tutto il globo, *Pinball Dreams* si presenta in versione tascabile, proprio come un grande romanzo, all'esigente pubblico degli utenti del portatile più diffuso del mondo. Sarebbe ipocrita affermare che il passaggio da 16 a 8-bit abbia lasciata immutata la qualità del gioco, ma credo si possa sostenere in tutta tranquillità che i transistors del Game Boy non siano mai stati così "spremuti". In effetti il gioco è bellissimo e offre quel realismo e quella fluidità che, dispiace dirlo, mancava totalmente al pur gradevole flipper degli alligatori. Tutto sommato accettabile anche il prezzo pagato per ottenere tutto questo. Per non appesantire il lavoro dell'unità centrale di calcolo la grafica è stata notevolmente stilizzata, senza tuttavia perdere le irrinunciabili doti di chiarezza ed eleganza.

Sostanzialmente invariate invece le ottime musiche e gli effetti sonori che riescono a riproporre gli stessi suoni e, in parte, la stessa atmosfera di un autentico flipper.

Dei quattro flipper originariamente presenti nella versione Amiga solo tre sono stati trasposti in questa riuscitissima conversione, purtroppo, nel passaggio, ci siamo persi il bellissimo *Music Box*. Se anche voi siete stati contagiati dalla febbre per i flippers che sta sconvolgendo attualmente l'Europa, allora forse *Pinball Dreams* è il titolo che stavate aspettando! Non lasciatevelo sfuggire!

• Vordak

POWER GAME

Il fascino dei vecchi treni a vapore si ripropone in questo flipper dal gusto vagamente romantico...

Lugubre anche se divertentissimo, "Graveyard" sarà particolarmente gradito agli amanti del genere Horror!

COMMENTO

Pinball Dreams è una cartuccia riuscitissima che accompagna ad un'ottima giocabilità una cura quasi maniacale per ogni minimo dettaglio. È quel genere di gioco che tiene incollato al video per ore facendo perdere la cognizione del tempo e che obbliga a fare "ancora un'ultima partita prima di spegnere" dopo la comparsa sullo schermo del fatidico Game Over. Un'unica nota, il gioco è stato sviluppato in modo tale da essere il più fedele possibile ai flippers reali, pertanto è particolarmente indicato agli amanti del vero flipper. Potrebbe invece non piacere ai fans più convinti di *Revenge of the 'Gator* vista l'assoluta mancanza di pupazzetti in giro per lo schermo o altre amenità del genere che costituivano la prerogativa principale dei flipper degli alligatori

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pinball Dreams
Casa	Gametek
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Non disponibili
Livelli di difficoltà	1

FLIPPER

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE
A P

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 039/2720285

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Nelette di Gallio, 4 - 20052 **MONZA (MI)**
NUOVO NUMERO di Tel. 039/2720285 - Fax 039/6956979

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
B.O.B. *	L. 125.000
Bare Knukle II st.rageII	L. 115.000
Batman Returns	L. 79.000
Blaster Master II *	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Captain Planet	L. 69.000
Champion Bowling	L. 115.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Cool Spot *	L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)	L. 89.000
Dashin Desperados	L. 116.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Donald Duck	L. 65.000
Doraemon	L. 89.000
Ecco The Dolphin	L. 99.000
F-15 Stryke Eagle II	L. 119.000
Fatal Fury	L. 119.000
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet	TEL
General Chaos	TEL
Ghost'n'ghouls	L. 79.000
Golden Axe III *	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hit The Ice	L. 99.000
Last action Hero	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park *	L. 115.000
Kick Boxing	L. 99.000
King Of The Monsters	L. 119.000
Jack Nicklaus Golf *	L. 119.000
James Bond 007 The Duel	L. 79.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Mc Donald Treasureland	L. 119.000
Mickey & Donald	L. 89.000
Micromachines	L. 109.000
Mutant League Footb. *	TEL
Mortal Kombat *	TEL
Ninja Turtles	L. 115.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV *	TEL
Rampart	L. 104.000
Rocket Knight *	L. 104.000
Teen Age Mut.Hero Turtles	TEL
Shining Force	L. 119.000
* * * * * * * * * * *	
-STREET FIGHTER II S.C.ED.	TEL
* * * * * * * * * * *	
Strider II *	L. 119.000
Super Monaco GP II	L. 74.000
Super Shinobi II	L. 99.000
Thundr Force IV	L. 129.000
Technoclash *	L. 109.000
Tiny Toon Adv.	L. 105.000
Tyrants	L. 129.000
Toys *	L. 119.000
Wonder Boy III	L. 59.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic II	L. 79.000
USA Team Basketball	L. 95.000
Zombies	TEL

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 129.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Final Fight	L. 109.000
Jaguar Ixj 220	L. 99.000
Galaxy Express 999	L. TEL
Genghis Khan	TEL
Monkey Island	TEL
Mega swartz child	L. 99.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 99.000
Ranma 1/2	L. 129.000
Rise of the Dragon	L. 79.000
Silpheed	TEL
Sim Earth	L. 85.000
Sonic	TEL
Sailing Salesman	TEL
Spiderman vs Peng. (USA)	L. 109.000
Switch	L. 99.000
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Vay	TEL
Thunder Hawk	L. 129.000
Wolf Child	L. 89.000
Wonder Dog	L. 79.000

PC ENGINE

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75.000
Dodge Banpei	L.115.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Fire Pro Wrestling	L. 75.000
Dungeon Explorer II	L.115.000
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Sports	L. 75.000
Power Tennis	L.129.000
Racing Spirit	L. 75.000
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L.139.000
Youkay Douchunke	L. 45.000

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

CARTUCCE SUPERNINTENDO / CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraiser II	TEL
Alien 3	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 95.000
Art of Fighting	TEL
Augusta II Master	TEL
Batman Returns	L. 125.000
Battletoads in BM	L. 129.000
Bomberman 93	L. 139.000
Brett Hull Hockey	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Combattribes	L. 119.000
Cool Spot	L. 129.000
Command Controller (Konami)	TEL
Cross America	L. 129.000
Darius Force	TEL
Dead Dance	L. 119.000
Dracula	L. 129.000
Dragon Ball Z II	L. 139.000
Evo	L. 139.000
Exausted Heat II	L. 130.000
F.15 Strike Eagle	L. 129.000
Family Dog	L. 129.000
Fatal Fury II	TEL
F.1 Grand Prix II	L. 145.000
Final Fantasy V	L. 149.000
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119.000
First Samurai	L. 129.000
Ghost Sweeper Mikami	TEL
Gradius III	L. 89.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
Home Alone	L. 69.000
J. League Soccer	TEL
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Jungle Stryke	L. 139.000
Lost Vikings	L. 125.000
Madara II	L. 149.000
Magic Johnson	L. 139.000
Mazinga Z	L. 139.000
Mario & Wario	L. 138.000
Mario is missing	L. 129.000
Mortal Kombat	139.000
New Japan Wrestling	TEL
Nigel Mansell F1	L. 139.000
Pop'n'twin Bee	L. 129.000
Populous II	L. 99.000

CARTUCCE SUPERNINTENDO / CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Ran ma 1/2 II	L. 159.000
Road Runner	L. 129.000
SD GUNDAM II	TEL
Sengoku	TEL
Star Fox	L. 119.000
Street Combat	L. 139.000
Sonic Wings	139.000
S.Formation Soccer II	L. 139.000
Super Slap Shot	L. 129.000
Super Volley Ball II	L. 139.000
Super Star Wars	L. 119.000
Super NBA Basketball	L. 129.000
Super Battle Tank	L. 89.000
S.Deformed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	.000
Super Mario Kart	L. 149.000
S.Deformed art of fight.	TEL
The VII Saga	L. 139.000
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Tazmania Story	L. 139.000
The Super Business Adv.	TEL
Thunder Bird	TEL
WWF Royal Rumble	L. 139.000
Winning Post	TEL
World Hero	L. 149.000

I CLASSICI PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 115.000
Contra Spirit	L. 99.000
F-Zero	L. 93.000
First Samurai	L. 93.000
Flying Hero	L. 93.000
Golden Fighter	L. 104.000
Gun Force	L. 99.000
Joe & Mac	L. 107.000
NBA All Star Challenge	L. 107.000
Power Athlete	L. 109.000
Ret. Of Double Dragon	L. 99.000
R.P.M. Racing	L. 109.000
Rushing Beat II	L. 105.000
S.Star Wars	L. 115.000
Tiny Toons	L. 115.000

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147M
- Samurai Shodown
- Top Hunter 162Mega
- Art Of Fighting II

CONSOLES :

- SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
- SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
- SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
- GAME BOY LIT. 149.000
- GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
- MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
- MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
- GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
- MEGA CD II L.538.000
- MEGA CD II + FINAL FIGHT + 4 GIOCHI L.689.000
- NEO GEO LIT. 790.000
- NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
- PC ENGINE GT + 2 GIOCHI LIT.489.000
- S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000
- M E G A D R I V E II LIT.285.000

CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Clutch Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage *
- Kick Rush nuovo calcio *
- MORTAL KOMBAT

GAME BOY

- Battletads 2
- MORTAL KOMBAT
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

ECCEZIONALE ADATTATORE PER MEGA DRIVE (MEGA KEY):
PERMETTE DI VEDERE I GIOCHI SCART GIAPPONESI ED AMERICANI
LIT.45.000/LIT.39.000 SE LO ACQUISTI CON UN GIOCO

Se pensate che i protagonisti dei videogiochi siano tutti seri e grintosi, allora dovrete per forza ricredervi, perché il protagonista di questo nuovo titolo per SNES è, sicuramente, l'eroe con lo sguardo più ebete che si sia mai visto sulla scena videoludica!

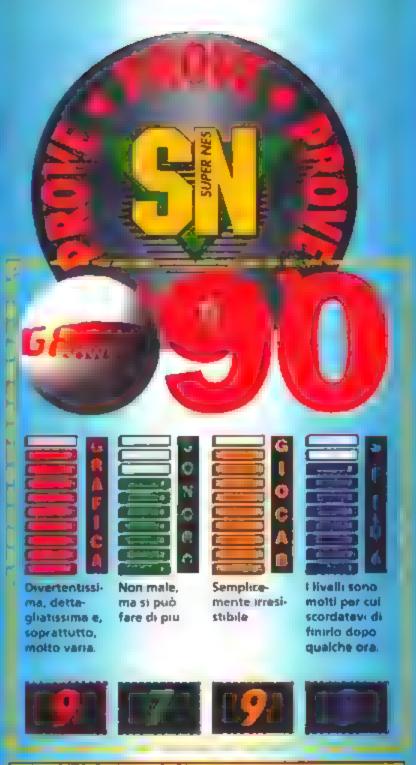
Qualcuno di voi penserà che quello che ho detto nell'introduzione sia un po' troppo, ma non ho affatto esagerato! Il nuovo personaggio della Electronic Arts è veramente buffo, da capo a piedi. Ma è meglio proseguire con ordine, per cui sotto con la trama del gioco.

Dunque, come al solito l'universo è sotto l'ennesima minaccia interplanetaria e solo un'azione individuale portata all'interno della base dei cattivi potrà sbloccare la situazione a favore dei buoni. Inutile dire che questo arduo compito è stato assegnato allo sfigatissimo BOB che, volente o nolente, si è ritrovato all'interno della base nemica, in mezzo a una miriade di paguri e amenità varie, pronte a fargli la pelle. Il fatto è che BOB non ha neanche idea di quello che deve fare (spesso appare un fumetto con scritto: "Cosa ci faccio qui?"), ma d'altronde non ci sono altre alternative, se non quella di farsi strada a suon di metallo pesante, lungo i cunicoli che caratterizzano la fortezza. La struttura di gioco è quella solita di un gioco di piattaforme a scorrimento multiplo. Il giocatore deve percorrere i vari labirinti del gioco, che ricordano *Prince of Persia*, in un certo lasso di tempo evitando di fare una brutta fine. Per questo deve stare attento a non cadere da altezze eccessivamente elevate e a non avere rapporti troppo intimi con le creature nemiche, poiché questo provocherebbe una brusca diminuzione della sua potenza vitale, palesemente recuperabile grazie a delle speciali camere di ricarica o ai soliti gadget che trovate in giro, gadget che servono anche a ricaricare il fucile multifunzione del nostro formicone gigante. Quest'arma, infatti, tende a esaurirsi ma per fortuna, se questo dovesse accadere, BOB potrebbe ugualmente avanzare, facendosi strada tra i nemici a suon di seccate sulle gengive. Allora, accennavo prima alla proverbiale demenzialità di BOB, demenzialità che si concentra tutta sulle facce del protagonista durante lo svolgersi del gioco. Se, per esempio, state troppo fermi in una posizione ci sono due possibilità: la prima è che il nostro eroe si abbiocchi pian piano fino ad addormentarsi completamente con tanto di "Zzz". Oppure, seconda chanche, è che BOB si metta a salutare il pubblico con espressione felice. Passando alla parte tecnica del gioco. La grafica è ben definita in maniera superba e animata altrettanto bene. Il sonoro, invece, è un po grezzo ma nel complesso gradevole. Ma il pezzo forte di *BOB* è la giocabilità: infatti, a parte l'umorismo, la difficoltà è ben calibrata e l'area di gioco decisamente enorme, sufficiente a incollare il giocatore davanti al video per intere giornate. Insomma, se ancora non lo avete capito, *BOB* è un ottimo giochillo, divertente e vario; a quando il seguito?

• *Bio Massa*

La grafica utilizzata per i bacground ricorda da vicino quella già vista in *Robocod*...carina comunque.

Davvero un'espressione beota non c'è che dire. Complimenti alla mamma e anche al papà, se è solo per quello.

COMMENTO

BOB è una delle cartucce più divertenti che mi siano capitate ultimamente tra le mani, non solo per i tocchi umoristici inseriti, ma anche per il gioco vero e proprio, pieno di atmosfera e di elementi interessanti. È facile farsi prendere dall'azione frenetica e vi assicuro che vi contagerà al punto che solo un brusco calo improvviso di tensione potrà separarvi dal joypad. Insomma, un gioco stupendo che potete comprare a occhi chius

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ BOB
Casa ______ Electronic Arts
Distribuzione ______ Import
N°Giocatori ______ 1
Continua? ______ Si
Livelli di difficoltà ______ 1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

VENITE A TROVARCI
Via Palasciano,105
00151 ROMA
Tel.06/58.20.14.57
Fax 06/58.20.14.65
online 24 h
M E G A
CLUB
B O Y
Novità in anteprima, importazione
non, archivio
completo, più di
titoli per le tue
Noleggio e vendita
I PREZZI PIÙ BASSI DI ROMA
ATARI: Lynx
SNK: Neo Geo
SEGA:
Mega CD
MegaDrive
NINTENDO:
Superfamicom Supernes,
Gameboy,Nes
NEC:
PCEngine, Super CD, Rom,Duo Gt, It, Core III

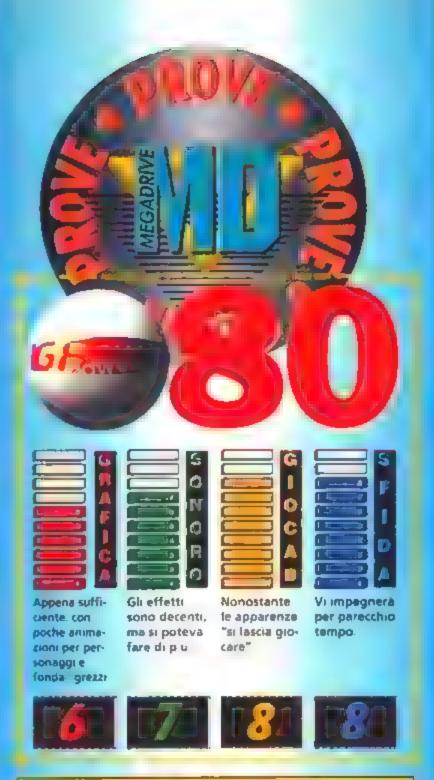
Me lo sono sempre chiesto: cosa potrebbe fare un tipico mago dei giochi di ruolo se si trovasse di fronte a un inarrestabile robot simile a un terminator?

Difficile trovare una convincente risposta a questa domanda. Un mago non è certo un facile avversario per nessuno, dato che con le sue magie è, spesso, in grado di lanciare devastanti sfere di fuoco o fulmini ad alto potenziale. Tuttavia esso rimane pur sempre un uomo e, come tale, soffre se viene colpito o ferito (anche se, quasi sempre, può contare su incantesimi di cura e affini). Invece un robot è freddo, senz'anima, capace solo di eseguire gli ordini, indipendentemente dal fatto che venga danneggiato o no e, soprattutto, non sente dolore o pietà per nessuno. Inoltre è forte e in grado di utilizzare le più sofisticate e potenti armi e, quindi, di raggiungere una potenza distruttiva pari a quella del più potente mago. *Tecnho Clash* mette il giocatore in una situazione più o meno simile a quella sopra descritta. Infatti, nei panni di un gruppo di quattro maghi guerrieri, il suo compito sarà di eliminare un malefico dittatore che ha assoldato dei potenti robot, armati fino ai denti. Per difendersi il quartetto avrà a disposizione le classiche magie e un bastone (o una spada) per gli "incontri" ravvicinati. Le magie possono variare dalla classica sfera di fuoco all'invulnerabilità temporanea.

Il gioco si divide in varie missioni dove bisogna raggiungere determinati obiettivi prima di poter passare alla fase successiva. Questi obiettivi variano dal raccogliere determinati oggetti al chiudere tutti i passaggi di un area e quindi eliminare i vari nemici all'interno di essa. Quando tutti gli obiettivi di ogni missione sono stati raggiunti occorre affrontare un osticissimo guardiano. Dal punto di vista tecnico *Techno Clash* è appena sufficiente. La grafica è ben definita, ma le animazioni lasciano a desiderare mentre il sonoro risulta, molto spesso, addirittura stridulo sia per quanto riguarda gli effetti che per le musiche durante le varie missioni. La giocabilità, invece, raggiunge ottimi livelli e questo per via della singolare struttura di gioco e per la notevole varietà dello stesso, dovuta alle numerose e differenti missioni. Insomma, *Techno Clash* è un prodotto interessante ma non pretende di affascinare il giocatore con miracoli di programmazione o meravigliose chicche di grafica e sonoro. In fondo, se ci si vuole divertire solo con le immagini e suoni, tanto vale guardarsi un film.

• *Bio Massa*

Ammetterete che i fondali del gioco non sono proprio esaltanti, ma ci si diverte lo stesso, non temete.

Gauntlet a me è sempre piaciuto e a voi? Pensate che non c'entri niente...forse avete ragione, ma chi lo sa?

COMMENTO

Se questo titolo fosse uscito per il Master System allora gli avrei assegnato sicuramente il titolo di Power Game, ma qui stiamo parlando di un Megadrive e, quindi, di una macchina ben al di sopra dei miseri effetti grafici e sonori presenti in *Techno Clash*. Comunque il gioco presenta una discreta giocabilità grazie alla varietà della struttura di gioco e alla sua complessità, il che vi impegnerà per un bel po' di tempo. Concludo dicendo che *Techno Clash* è un prodotto discreto, adatto a quella fascia di giocatori a cui piacciono i misti tra giochi di ruolo e di azione perciò, se non cercate capolavori audio visivi ma solo qualche ora di divertimento fateci un pensierino

SCHEDA TECNICA

Titolo	Techno Clash
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ESPLORAZIONE

SOTTO CONTROLLO

MEGADRIVE.

ALISIA DRAGOON	99.000
BAD'O MEN	39.000
BATTLE MANIA	49.000
BLOCKOUT (TETRIS 3D)	39.000
DOUBLE DRAGON	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	89.000
E.HOLYFIELD'S BOXING	99.000
G-LOC AIR BATTLE	99.000
GRANADA	59.000
GREENDOG	99.000
HELLFIRE	59.000
HOME ALONE	99.000
JEWEL MASTER	59.000
J.LEAGUE PRO STRIKER	99.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	99.000
MASTER OF MONSTERS	59.000
MERCS (COMMANDO II)	89.000
OUTRUN 2019	89.000
RASTAN SAGA II	59.000
ROAD BLASTERS	59.000
SONIC THE HEDGEHOG	59.000
STORMLORD	49.000
SUPER OFF ROAD	99.000
SWORD OF SODAN	49.000
TRUXTON (TATSUJIN)	49.000
THE DUEL TEST DRIVE 2	99.000
THE HUMANS	99.000
UNDEADLINE	49.000
VERYTEX	49.000
XDR (X-DAZEDLY-RAY)	49.000

SUPER-NES.

ADVENTURES ROCKETEER	79.000
CASTLEVANIA II	99.000
DRAGON SLAYER (RPG)	79.000
GOLDEN FIGHTER HYPER	99.000
POWER BROS.	99.000
PRINCE OF PERSIA	99.000
ROMANCING SAGA (RPG)	79.000
RUSHING BEAT	99.000
SUPER BOWLING	89.000
ULTIMA VI (RPG)	79.000
WORLD CHAMPION (BOXE)	89.000
XARDION	79.000

CONSOLE.

GAMEBOY	139.000
GAMEBOY + TETRIS	169.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI	299.000
MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI	549.000
MEGADRIVE 2 PAL	269.000
SUPER-NES GIG + MARIO	399.000
SUPER-NES SCART	259.000

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA' DI IMPORTAZIONE !

PC/IBM COMP.

ARMOUR-GEDDON	39.000
AUTOROUTE EXP.EUROPE	99.000
BASKET PLAY-OFF	29.000
BATTLE CHESS II	29.000
BATTLE CHESS 4000	39.000
BILL & TED'S ADVENT.	29.000
BIRDS OF PREY	39.000
BUZZ ALDRIN'S RACE...	39.000
C&C - LA MATEMATICA	39.000
C&C - L'INGLESE	39.000
CAR AND DRIVER	39.000
CASTLES	39.000
CENTURION	29.000
CHUCK YEAGER'S AIR C.	39.000
FOOTBALL MANAGER III	39.000
GLOBAL EFFECT	39.000
HARD NOVA	29.000
HARPOON NEW	39.000
IMPERIUM	29.000
KID PIX (EDUCATIVO)	39.000
LEMMINGS 2 THE TRIBES	39.000
LOW BLOW (BOXE)	29.000
MARIO TEACHES TYPING	39.000
MICHAEL JORDAN FLIGHT	39.000
NIGHT SHIFT	39.000
PC UOMO (ANATOMIA)	99.000
PGA TOUR GOLF	39.000
PIT-FIGHTER	29.000
POWER MONGER	39.000
RAMPART	29.000
ROME A.D.92	39.000
SIMULSPORTS 1	29.000
SKI OR DIE!	29.000
SPACE HULK	39.000
STAR TREK 25TH ANNIV.	39.000
STRATEGO	39.000
TEAM SUZUKI	29.000
THEATRE OF WAR	29.000
THE BASKET MANAGER	29.000
THE CARDINAL KREMLIN	29.000
THE HEROES OF 357TH	39.000
THE IMMORTAL	29.000
THE MAGIC CANDLE V.1	39.000
THE TWO TOWERS	39.000
TOYOTA CELICA GT	29.000
WILD STREETS	29.000
WING COMMANDER II	99.000
XENOBOTS	39.000

GAME GEAR.

BUSTER BALL	59.000
FAMILY ADVENTURE	49.000
GALAGA '91	69.000
LAND OF ILLUSION	79.000
LEMMINGS	69.000
MAGICAL DOROPIE	49.000
OUTRUN	59.000
PENGO	49.000
PSYCHIC WORLD	59.000
PUTT & PUTTER	59.000
SPACE HARRIER	59.000
STREETS OF RAGE II	79.000
THE GG SHINOBY II	69.000
WIMBLEDON TENNIS	69.000

AMIGA.

A320 AIRBUS	99.000
BATTLE CHESS II	29.000
BIG GAME FISHING	29.000
BILL & TED'S ADVENT.	29.000
BUBBLE BOBBLE	29.000
CASTLES	39.000
CENTURION	39.000
CYTRON	29.000
DEMON BLUE	29.000
FORMULA 1 3D	29.000
GLOBAL EFFECT	39.000
HARD NOVA	29.000
HARPOON NEW	39.000
IMPERIUM	29.000
INDIANA JONES AND...	39.000
INT'L NINJA RABBITS	29.000
ISHIDO WAY OF STONES	29.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	39.000
KEEP THE THIEF	29.000
KID PIX (EDUCATIVO)	29.000
LEMMINGS 2 THE TRIBES	39.000
MAGIC FLY	29.000
MATCH PAIRS (EDUCAT.)	29.000
MICROPROSE SOCCER	29.000
NIGHT SHIFT	39.000
PLAYROOM (EDUCATIVO)	29.000
POWER MONGER	29.000
RAINBOW ISLANDS	29.000
ROME A.D.92	39.000
SENSIBLE SOCCER	59.000
SIMULSPORTS 1	39.000
SKI OR DIE!	29.000
STAR CONTROL	29.000
STARFLIGHT 2	39.000
STEEL EMPIRE	39.000
STRATEGO	29.000
SUPER MONACO G.P.	29.000
THE BARD'S TALE III	39.000
THE BARD'S TALE C.SET	39.000
THE CARDINAL KREMLIN	39.000
THE HUMANS	59.000
THE IMMORTAL	29.000
THE KEYS TO MARAMON	39.000
THE LORD OF THE RINGS	39.000
TOYOTA CELICA GT	29.000
WWF EUROPEAN R.TOUR	49.000
ZONE WARRIOR	29.000

GAMEBOY.

BATTLETOADS	69.000
BOULDER DASH	49.000
BURGER TIME DELUXE	59.000
CASTLEVANIA II	49.000
DIG DUG	59.000
[illegible]	49.000
HUDSON HAWK	59.000
MICKEY MOUSE	49.000
PIPE DREAM	49.000
Q*BERT	39.000
R-TYPE	49.000
SUPER KICK OFF	69.000
SUPER STREET BASKET	49.000
TAITO CHASE H.Q.	49.000
TASMANIA STORY	59.000
THE ADDAMS FAMILY	69.000

TEL. (0362) 354879

20034 GIUSSANO (MI) Via Martiri della Libertà, 14 (chiuso LUNEDI' MATTINA)

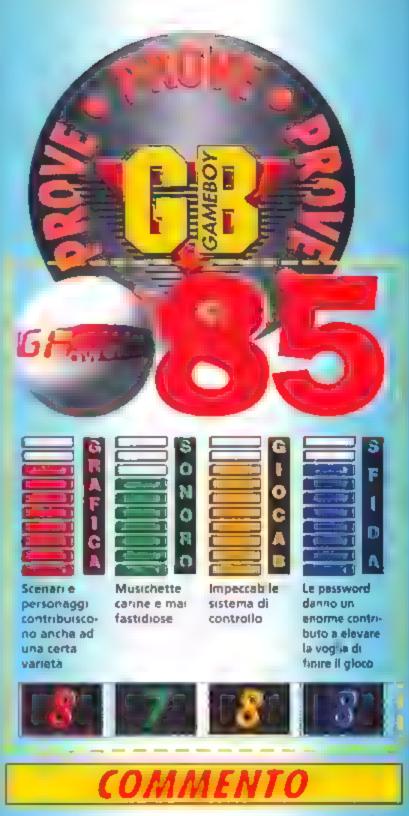
Andale! Andale! Arriba! Arriba! Sta arrivando il topo più veloce del mondo, il topo che divora quintali di formaggio in un secondo e che fa tremare i gatti al suo passaggio. Quindi, senza tanti commenti, liberate lo slot, riscaldate il GB e preparatevi a correre...

Il topo messicano non manca certo di agilità e ce lo dimostra con questo acrobatico salto.

E così, dopo gatti e conigli vari, ecco un nuovo gioco a piattaforme dedicato a un personaggio dei cartoni animati, tanto famoso e tanto seguito. Come al solito, questi simpatici protagonisti, sono attorniati da amici, più o meno cretini, che non fanno altro che mettersi nei guai. Così anche a *Speedy* tocca affrontare la scomoda missione di avventurarsi in un territorio sconosciuto e pieno di insidie alla ricerca dei suoi amigos. Dietro a questa misteriosa scomparsa collettiva c'è il più perfido, il più meschino, il più schifoso e viscido ratto del mondo: Re ratto. Egli ha grandi progetti per la mente, ma per metterli in pratica deve prima eliminare il nostro eroe; e così lo attira in un territorio composto da sei terribili aree che differiscono per il tipo di ambiente, di abitanti e di trappole. Ogni area è composta da quattro sezioni, nell'ultima delle quali si trova un boss cattivo cattivo, seguace dello stomachevole Re, che *Speedy* deve eliminare saltandogli per quattro volte sul testone. All'interno delle tre restanti sezioni di gioco il piccolo messicano deve invece usare il suo salto e la sua corsa per evitare il contatto con tutto ciò che sembra insidioso: abitanti, acque, spuntoni, eccetera. Inoltre ci sono altri elementi che non solo sembrano pacifici, ma addirittura sono utili: i punti di domanda, per esempio, oltre a registrare la posizione dalla quale si riparte in caso di errore, servono per aprire strade attraverso gli ostacoli insuperabili. Per stuzzicare l'appetito di formaggio del topo e di bonus del giocatore, sparsi per i vari livelli di gioco ci sono succulenti pezzi di emmenthal che, oltre a dare punti "istantanei", costituiscono l'ammontare del super bonus di fine sezione. L'assenza di violenza, perché, a parte i boss, tutti i nemici devono essere solo evitati, sembrerebbe indirizzare questo gioco a un pubblico giovane, ma non è così e lo si capisce affrontando alcuni dei livelli avanzati che sono davvero tosti.

Funghi e piante carnivore infestano le zone preferite per le passeggiate di Speedy Gonzales.

• *Log*

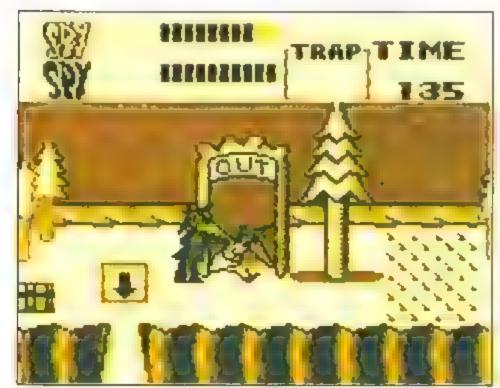
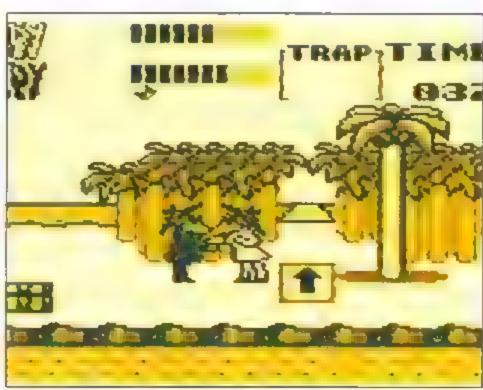
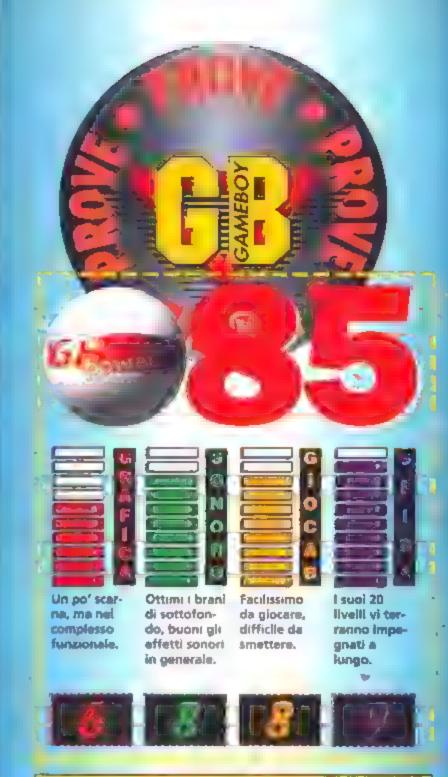
COMMENTO

Senza dubbio questa avventura di *Speedy Gonzales* offre momenti di puro e sano divertimento grazie alla sua semplice ed efficace giocabilità. La grafica curata e le musichette carine costituiscono un ottimo corollario che rende il gioco ancora più bello. Tutto impeccabile, compreso il giusto dosaggio di password e la possibilità di continuare dall'ultima sezione raggiunta. L'unica riserva potrebbe interessare la longevità: d'accordo che non è molto facile e le password sono più che giustificate, ma il numero delle aree non è poi così elevato. Comunque qui si andrebbe a cercare il pelo nell'uovo dato che, si sa, nessun gioco, a parte quelli di calcio, è infinito

Spy vs Spy

OPERATION: BOOBY TRAP

Bombe celate in cofanetti dall'aspetto apparentemente innocuo, antichi sarcofaghi egizi che si animano improvvisamente e tentano di affettarci con delle enormi accette. Allucinazioni da frittata alle cozze e gorgonzola? No, si tratta soltanto di *Spy vs Spy*, l'ultimo stravagante gioco della Kemco!

Spy vs spy è il remake di un titolo che riscosse molto successo ai gloriosi tempi del Commodore 64, ispirato a un striscia della celebre rivista umoristica americana "Mad". La striscia originale raccontava la storia di due spie, appartenenti a servizi segreti rivali perennemente in lotta che, nel tentativo di sopraffarsi reciprocamente, escogitavano incredibili tranelli e imboscate ai danni dell'avversario.
Il gioco riprende direttamente il tema delle vignette cui si ispira: cercare di attirare la spia nemica in trappole preparate allo scopo di farle perdere tempo, e riuscire così a compiere la missione prima dell'avversario.
Cinque sono gli scenari che fanno da sfondo a questa letale competizione: un arcipelago di isole tropicali, un complesso di montagne di origine vulcanica, una gelida tundra polare, un gruppo di caverne sotterranee e persino una piramide egizia. Le trappole utilizzabili vanno dalle classiche ma pur sempre efficaci bombe, alle noci di cocco, al generatore di fulmini e altre fetenzie del genere.
Oltre alle trappole, altre insidie naturali ostacolano il compito dei due simpatici agenti segreti: sabbie mobili, piante carnivore e improvvise eruzioni vulcaniche sono solo alcuni dei pericoli che i nostri beniamini dovranno affrontare nel corso della loro missione. La missione, in particolare, consiste nel recuperare una valigietta ventiquattrore e 5 documenti di importanza vitale entro un determinato tempo limite prima che la spia nemica riesca a precederci.
Già da giocare in singolo *Spy vs Spy* è un titolo piuttosto divertente, ma il gioco trova il suo punto di forza nella sfida contro un amico linkato: vedere il proprio avversario cadere in una delle trappole che abbiamo preparato per lui è una soddisfazione difficile da descrivere ma decisamente appagante. A differenza del gioco in singolo in cui, al primo fallimento, si viene licenziati in tronco provocando la comparsa del fatidico "Game Over", il vincitore della sfida in doppio viene determinato alla meglio dei 5 incontri.
Il gioco dispone, inoltre, di un'efficace sistema di password che consente di riprendere la partita da uno stadio avanzato senza dover ricominciare da capo, il che si rivela utilissimo visto il gran numero di livelli da superare. *Spy vs spy* è un gioco originalissimo e unico nel suo genere, se amate le cose stravaganti e i giochi demenziali prendetelo in considerazione, potrebbe valerne la pena.

• *Vordak*

Le uscite dalle varie schermate sono sempre indicate con chiarezza, non vi perderete.

Ogni tanto anche le spie abbandonano la segretezza e se le suonano di santa ragione.

COMMENTO

Simpatico, divertente, tecnicamente ben realizzato, *Spy vs Spy* rappresenta senz'altro un acquisto consigliabile. Se siete pieni di giochi a piattaforme, sparatutto, avventure e simulazioni sportive, questa cartuccia può essere una valida alternativa ai soliti giochi e, grazie alla varietà dei suoi schemi, può regalarvi parecchie ore di puro e spensierato divertimento. L'azione frenetica e i continui colpi di scena rendono questo prodotto consigliabile a tutti, senza pregiudizi di età, grazie anche alla grande giocabilità e alla facilità d'uso. Se decidete di comprarlo, cercate qualche amico che lo possegga già: il gioco in doppio è veramente strepitoso e vale la pena di provarlo almeno una volta. Buon divertimento!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Spy vs Spy, Operation: Booby Trap
Casa	Kemco
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SPIONAGGIO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE
A P

Game Flash

Giochi per tutti i gusti in queste due pagine...chi è impazzito per i dinosauri di Spielberg potrà verificare il lavoro della Sega su Game Gear, gli amanti delle avventure di Asterix rimarranno forse un po' delusi dalla versione SNES del loro beniamino, ma che ci volete fare, non tutte le ciambelle riescono col buco...e Zia Marisa ne sa qualcosa.

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
SURF NINJAS	Sega	Game Gear	Import	Picchiaduro	1	Sì	5/10	4/10	1	Assolutamente sconsigliato a tutti *e in particolar modo* agli amanti del picchiaduro a scorrimento *Surf Ninjas* è un gioco con un concept vecchio come il mondo, realizzato, dal punto di vista grafico/sonoro, in maniera mediocre, che tenta di salvarsi con un paio di "colpi di genio" come i suggerimenti dati dal bonus "Game Gear" o l'amico ninja che potete evocare nelle situazioni pericolose. Particolari che tentano di nascondere una profonda lacuna di giocabilità di fondo. Considerando poi, anche lo "stupendo" sistema di controllo, non possiamo che consigliarvi di lasciare perdere	35
BACK TO THE FUTURE II	Takara EMI	SNES	Import	Piattaforme	1	Passw	5/10	6/10	1	Vi ricordate *Back to the Future II* della "Image Works", quel gioco che raccolse, nel lontano 1989, la totalità assoluta di recensioni negative con una media del 44%? Ecco, questo stesso titolo della "Takara EMI", riesce nel difficilissimo compito di rivelarsi nettamente peggiore! Col povero skateboard MJ Fox deve riuscire, oltre a muoversi e raccogliere bonus, a uccidere i vari imbecilli che incontra utilizzando la stessa mossa che usava *Sonic* il salto rotante. I guardiani di fine livello (anzi in realtà è sempre lo stesso, fatto pure male) riescono a valorizzare ulteriormente *BTTII*...	21
JURASSIC PARK	Sega	Game Gear	Giochi Preziosi	Piattaforme	1	Sì	7/10	6/10	1	Il genere "piattaforme" è vecchio come il mondo e ha antenati illustri. Se c'è una cosa che non sopporto in questi giochi è l'assoluta mancanza di "opzioni" e di possibilità decisionali da parte del giocatore. Quello che dovrete fare in *Jurassic Park* per Game Gear è semplicemente imparare a memoria i passaggi dei vari livelli (come evitare quello spuntone, come schivare quel pterodattilo, ecc.)... Una volta fatto questo potrete finirlo tutte le volte, nello stesso noioso modo. Un'altra cosa che non sopporto è l'eccessiva precisione richiesta dal codice: ci sono dei punti in cui dovrete avere un occhio millimetrico per proseguire, e questa non è sfida, è soprattutto noia.	66
GOAL!	Jaleco	Game Boy	Import	Sportivo	1 o 2	Passw.	5	5	1	Ai difetti della versione originale per NES, tra cui una veduta scomoda, un'azione di gioco scialba, confusa e che lascia poca libertà nell'impostazione della manovra, si sono aggiunti i difetti derivanti dal continuo e irritante cambio di veduta (è inutile perfino tenere la palla a terra, perchè ci pensa il computer ad alzarla a campanile!) La possibilità di scegliere il tipo di sistema di controllo aiuta parecchio a impadronirsi immediatamente dei comandi, ma in campo è molto difficile sfruttare questo vantaggio. Difficile spezzare una lancia a favore di *Goal!*, dato che è difficile divertirsi per un solo istante con questo gioco. *Sensible*, il popolo ti aspetta .	56

Gioco	Produttore	Console	Distributore	Genere	Giocatori	Continue	Grafica	Sonoro	Livelli	Commento	Voto
J. NICKLAUS POWER CHALL. GOLF	Accolade	Mega Drive	Columbia	Sportivo	1-8	Sì	8/10	5/10	1	Quello che penalizza molto *JNPCG* è un risvolto negativo che in teoria dovrebbe rappresentare uno dei punti di forza: la qualità grafica del campo in prospettiva. Purtroppo, però, la realizzazione degli sfondi, a seconda della posizione del giocatore, richiede dei lunghi calcoli da parte del 68000 del Mega Drive costringendo il giocatore a delle frustranti attese durante le quali non può fare praticamente niente. Un giocatore tipico di Spara e Fuggi, davanti a un prodotto del genere, si annoierebbe a morte, senza contare che ci sono molti titoli dello stesso genere migliori di questo. Peccato.	67
ASTERIX	Infogrames	SNES	Columbia	Piattaforme	1-2	Infiniti	8/10	7/10	3	Se cercate un gioco a piattaforme coinvolgente e abbastanza veloce *Asterix* è proprio ciò che fa per voi: un prodotto di discreto livello con un'ottima realizzazione grafica, soprattutto per quanto riguarda gli sfondi, e una dinamica di gioco che potrà sicuramente piacere agli appassionati del genere. Trasportandovi nel 50 AC questa cartuccia vi mostrerà i celeberrimi paesaggi romani e galli facendovi divertire sloderando, per mano di Asterix, sberloni e cazzotti farciti della magica pozione di Panoramix. Come platform però non è niente di innovativo, anzi a volte potrà sembrare un po' scontato ma in compenso la giocabilità non è niente male, perciò se siete legati a quel piccolo paesino sperduto nella Gallia e avete voglia di menare le mani... che aspettate?	68
FELIX THE CAT	Hudson Soft	Game Boy	Import	Piattaforme	1	3	7/10	7/10	1	Trenta minuti o forse meno: questo è il tempo che potreste impiegare per finire il gioco. È un vero peccato che un'idea così carina e un personaggio così simpatico non siano stati corredati da un'altrettanta profondità di gioco. È tutto fin troppo facile, dai sei livelli ai boss. La giocabilità è soddisfacente, così come la grafica e il sonoro, ma a pagarne lo scotto è un parametro molto più importante: la longevità. Per un certo grado di qualità non potrà partecipare al concorso "La cioteca dell'anno", ma sicuramente il bollino "Pic Indolor" (già finito?) non glielo leva nessuno. Dopo aver letto ciò, sappiate comportarvi di conseguenza	60
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	Tradewest	SNES	Import	Picchiaduro	2	Sì	8/10	8/10	1	Tutto sommato non è male. Questo è quello che penso di *BattleToads in BattleManiacs*. Un picchiaduro discreto, con una grafica carina e qualche singolare elemento che lo contraddistingue dagli altri. Personalmente l'ho trovato leggermente difficile, ma solo per il fatto che occorre fare un po' di pratica con il sistema di controllo, che ogni tanto sembra fare le bizze. Niente paura, questo fatto non influisce minimamente sulla giocabilità e sulla qualità totale del gioco che rimane, quindi, buona. Se siete degli appassionati del genere e cercate un picchiaduro divertente, allora questo nuovo prodotto Tradewest fa per voi.	80
BART VS. THE JUGGERNAUTS	Acclaim	Game Boy	GIG	Sportivo	1	No	8/10	7/10	1	Seconda apparizione sul piccolo schermo del Gameboy di Bart Simpson, il simpatico personaggio creato dalla fantasia di Matt Groening. Dopo l'avventura estiva nel divertente *Escape from Camp Deadly*, il monello più famoso del mondo si cimenta in una parodia della popolarissima trasmissione televisiva "American Gladiators". Oltre al livello bonus, ben 7 discipline, dalla letale macchina per gli elettroshock del Dr. Monroe al micidiale duello sulla cima di un reattore nucleare, vi terranno impegnati in questa specie di stravagante Olimpiade. Divertente e ben realizzato, anche se piuttosto difficile da completare, *Bart vs. The Juggernouts* è senz'altro un acquisto consigliabile, specialmente ai fan della divertente serie a cartoni animati.	85
F15 STRIKE EAGLE 2	Microprose	Mega Drive	Import	Simulazione	1	Passw	7/10	6/10	4	*F-15 Strike Eagle 2* è ormai un'aquila un poco spennacchiata: grafica onesta, suono poverello e viste tridimensionali scialbette. Un prodotto buono, non una delle solite ciofeche tipo simil-strilt-faiter-sessantanove, ma che arrossisce violentemente se confrontato con uno dei simulatori presenti su PC. Del resto, per le nostre console simulatori di volo di questo tipo si contano sulle dita di una mano mozza. Concludendo, la giocabilità, per cui la cartuccia è consigliata solo ai veri appassionati dei duelli aerei sul filo di Mach 2	78

C O M P U T E R   O N E

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE AMERICANE E GIAPPONESI

F A X 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

L. 97.000

L. 108.000

L. 77.000

L. 118.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 98.000

L. 98.000

L. 89.000

L. 97.000

L. 117.000

L. 79.000

L. 72.000

L. 99.000

L. 98.000

L. 89.000

L. 97.000

L. 109.000

L. 99.000

L. 115.000

L. 92.000

L. 109.000

L. 94.000

L. 125.000

L. 107.000

L. 99.000

L. 138.000

L. 88.000

L. 65.000

L. 52.000

L. 84.000

L. 97.000

L. 59.000

L. 105.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 29.000

L. 68.000

L. 99.000

L. 115.000

L. 109.000

L. 105.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 129.000

N O V I T A '

Dalla CAPCOM il nuovissimo Joystick a 6 tasti per STREET FIGHTER 2 C.E.

LIT. 167.000

Questo adattatore permette di utilizzare qualsiasi cartuccia giapponese sul Megadrive italiano e americano.

CONTINUA CON SUCCESSO L'OPERAZIONE USATO GARANTITO. Cartucce a partire da LIT. 15.000

Questo adattatore permette l'uso delle cartucce americane protette sul Megadrive italiano e giapponese, esempio: Andre Agassi Tennis, Shining Force, Shinobi 3, Landstalker, Ranger-X.

Questo adattatore, grazie ad una serie di micro-interruttori posti sul retro, permette di utilizzare qualsiasi gioco protetto su qualsiasi tipo di Megadrive sia USA che Italiano che Giapponese.

LE NOVITA'

WAYNE's WORLD - LEGENDS OF THE RING - SON OF CHUCK - WWF ROYAL RUMBLE - FANTASTIC DIZZY - SPLATTERHOUSE 3 - ALLADIN - AEREO THE ACROBAT - DRACULA - OTTIFANT - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - LETHAL ENFORCES - ADDAMS FAMILY - INCREDIBLE CRASH DUMMIES - ROBOCOP 3 - TERMINATOR 2 JUDMENT DAY - FORMULA 1 RACING - ASTERIX - e tante altre!!!! TELEFONA SUBITO AL NUMERO

051 - 343.504 10 linee r.a.

A TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

Richiedete il listino a Voi riservato, corredato da un catalogo a colori di 24 pagine, a mezzo posta oppure a mezzo telefono allo 051-343504 oppure a mezzo fax ai numeri 051-344.906 o 051-345.100. NESSUN MINIMO D'ORDINE E CONSEGNE IN 24-48 ORE.

RICHIEDI OGGI STESSO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI

RANDOM

Finalmente il grande ritorno dei trucchi Random e dei codici per tutte le console: Lynx, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD e chi più ne ha più ne metta!...dirige il fantasmagorico Dupont!!!

THE LOST VIKINGS

Per tutti i vikinghi rimasti bloccati da qualche parte in questo fantastico gioco, eccovi in esclusiva le password di tutti i livelli mandate da un nostro lettore di San Martino, M. Ballabeni. Grazie Marco!!!

STRT	CVRN	TTRS	V8TR	TRPD
GR8T	BBLS	JLLY	NFL8	TFFF
TLPT	VLCN	PLNG	WKYY	FRGT
4RND	QCKS	BTRY	CMB0	4RN4
LLM0	PHR0	JNKR	8BLL	MSTR
FLOT	C1R0	CBLT	TRDR	
TRSS	SPKS	H0PP	FNTM	
PRMS	JMNN	SMRT	WRLR	

MARIO IS MISSING

Non riuscite a ritrovare Mario? Eccovi le password per accedere a tutti i livelli di *Mario is Missing*. Se poi non ce la fate lo stesso, beh... Noi non ci possiamo fare più niente!!!

1)WCLCNCW
2)PW3SLPC
3)DOW*NWC
4)5TYT5PZ
5)O5Y933J
6)VX7V3P2
7)NVQRLBF
8)FJT75DY
9)6T21P4D
10)KPO83XQ
11)PCVYLGQ
12)5C5JPT4
13)YJY76J3
14)YTMJM18
15)9*P94GQ (Livello finale)
(Roda Giancarlo, Milano)

TIME GAL
MEGA CD-GIAPPONESE

Eccovi tutte le password di questo stupendo gioco:

DODZILLA
DINOSAUR
STONEAGE
ELEPHANT
OSIRIIYA
HARDWORK
DEATHSOUL
SOUTHERN
WORLDWAR
LANDMINE
RECKLESS
ASTEROID
MURDERER
BRANCHER
STARWARS
THANKYOU

DINOLYMPICS

Beh... ecco la prova che il Lynx non è del tutto morto. Ci arrivano ancora dei trucchi per questa incredibile console che non ha avuto il successo che si meritava. Bando le ciance, eccovi i tanti attesi codici di *Dinolympics*

1 = LYNX
5 = KRIS
9 = CAVA
13 = DBBS
17 = TINA
21 = KITI
(by Fabio Rattin, Torino)

POWER ATHLETE (GENESIS)

Questo codice vi permette di arrivare all'ultimo combattente del gioco con le caratteristiche al massimo. Buona fortuna!

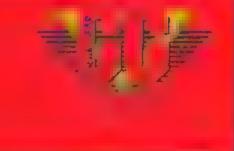
MPV XRP0 JM7
(Babini Gianluca, Bologna)

POP'N TWIN BEE

Vi andrebbe di diventare invincibili in questo mega sparatutto? Mettete in pausa il gioco e digitate: A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B. Toglete la pausa e ammirate il risultato!!!

ROLO TO THE RESCUE

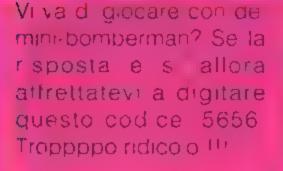
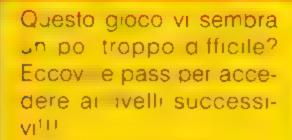
Durante il gioco, tenete premuto in diagonale in alto a sinistra e i pulsanti A & C. Senza mollare i pulsanti, resettate la console e premete il pulsante B. Ora avrete accesso a un panello segreto per sceglervi il livello, vite infinite, ecc.

MORTAL KOMBAT

Accendete il vostro Game Gear e lasciatelo andare da solo. Quando vedrete delle schermate di solo testo apparire, nella terza (dove vi chiede di inserire un codice!!!) tenete premuto i tre pulsanti della console (1, 2 e start) e continuate ad andare su & giù con il joypad. Dovrebbe apparire la scritta "ENTERING TOURNAMENT" per segnalarvi che il trucco ha funzionato. Ora potrete vedere il sangue ed eseguire tutte le mosse finali (Yeah!).

WONDERDOG

Che vita da cani... Meno male che ci siamo noi di Gheim Pauà per darvi una mano!

MYSTIC
ANKLES
LEDZED
REEVES
PIXIES
WOOPIE

BOMBERMAN

Vi va di giocare con dei mini-bomberman? Se la risposta è sì, allora affrettatevi a digitare questo codice: 5656. Troppppo ridicolo!!!

ALIEN³

Questo gioco vi sembra un po' troppo difficile? Eccovi le pass per accedere ai livelli successivi!!!

Livello 2 QUESTION
Livello 3 MASTERED
Livello 4 MOTORWAY
Livello 5 CABINETS
Livello 6 SQUIRREL
Sequenza finale OVERGAME

FATAL FURY

Per avere crediti infiniti, ogni volta che avete perso, digitate questo codice mentre il conto alla rovescia per continuare sta andando. Premete simultaneamente SU, A & B. Teneteli premuti e pigiate il pulsante C per racimolare un po' di crediti. Se non ce la fate neanche così, siete proprio irrecuperabili!!!

GOOF TROOP

Se i [illegible] scritta Game Over [illegible] Premere Start [illegible] vostro [illegible] potrà rientrare in gioco. Potete [illegible] infinite.

Ripley partirà dalla piccola stanza in alto a sinistra della mappa. Vicino a voi troverete un'arma che vi difenderà almeno dai primi attacchi. All'inizio gli alieni saranno abbastanza rari: l'unica testimonianza di una presenza xenomorfa è il passaggio sporadico di "granchiacci" che cercheranno di saltarvi in faccia correndo lungo i condotti di aerazione. La prima cosa da fare è trovare le chiavi d'accesso, che vi permetteranno di aprire parecchie porte prima inaccessibili, inclusa quella (sotto) con un pezzo di mappa dentro. La prima mappa ha due entrate al condotti di aerazione che vi porteranno alla seconda e alla terza mappa. Vi consiglio di esplorare tutta la zona in modo da trovare gli oggetti utili.

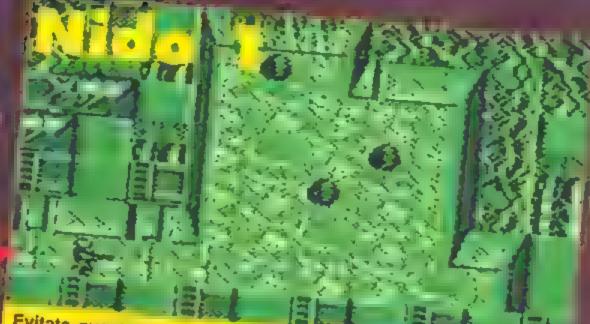
Avete bisogno della chiave di accesso per aprire questa porta sprangata.

Se entrate in questo condotto di aerazione dalla sinistra, premete la manopola in giù quando sarete risucchiati dai ventilatori e, dopo aver superato il secondo, premete in su. Potrete trovare due scatole per ripristinare la vostra energia, ma dovrete stare attenti alla direzione dei ventilatori se volete raggiungerle. State attenti alla fanghiglia aliena.

ALIEN³

Nello spazio... Nessuno può sentire il tuo Game Boy! Bella battuta eh? Ma... Bisogna riconoscere che questo gioco non è niente male. La grafica ispirata al film e il sonoro angosciante, fanno di Alien³ un gioco particolarmente stressante e coinvolgente. Siete nei panni di Ellen Ripley, bloccata su un pianeta prigione e braccata da un organismo alieno. L'obiettivo del gioco è di scappare da questo labirinto, distruggere tutte le uova, far fuori gli alieni, intrappolare finalmente la regina nella fornace e ammazzarla. Noi di Gippi ci siamo fatti in uno solo (cioè me) per consegnarvi questa stupenda soluzione...!

Usate la seconda carta d'accesso (che troverete nella seconda mappa) per aprire le due porte. La carta uno apre la porta in basso.

Nido 1

Evitate questa stanza ad ogni costo, almeno finché non avrete trovato il lanciafiamme per sterminare tutte le uova. Usate la mappa di Gheim Pauà per localizzare i nidi e attirare la regina fuori del suo covo. Solo quando avrete distrutto tutte le uova e ogni singolo alieno, apparirà la regina al livello 4.

Questo ventilatore girerà in senso orario. Premete il pulsante in cima se volete fermarlo. I vari interruttori che troverete nei condotti di aerazione potranno fermare o fare cambiare il senso di rotazione ai ventilatori. Questo permetterà a Ripley di farsi risucchiare o spingere dai ventilatori a suo vantaggio. Gli interruttori più vicini ai ventilatori non hanno necessariamente effetto.

Condotto d'aria 2

Questa mappa è un po' più complicata. Per riuscire ad attraversarla dalla sinistra dovrete premere tutti i pulsanti in sequenza. La parte centrale contiene tre pulsanti. Premete il primo, poi quello di sinistra per fermare entrambi i ventilatori su quel lato e quello in alto. Potrete anche raccogliere un po' di carburante per quando troverete il lanciafiamme. Yauuuu!

Mappe elettroniche

Una volta che avrete le mappe in vostro possesso, potrete richiamarle sullo schermo per farvi un'idea della sua grandezza e della strada che dovrete seguire per uscire dal livello. L'unico problema è che non vi segnalano il punto in cui siete... Grrrr!

Nido 2

Non dovete preoccuparvi più di tanto dei nidi almeno finché non avrete trovato il lanciafiamme, dato che non possono essere distrutti dalle altre armi. Ogni nido è strapieno di "granchi" alieni che gironzolano dappertutto; potrebbe rivelarsi molto pericoloso bazzicare da quelle parti se non avete un'arma potente come il fucile. Dovrete distruggere tutte le uova per far apparire la regina.

HELP
W E
GAME BOY
ALIEN 3
Respingere gli allieni
Più la popolazione aliena aumenterà e più dovrete sparare per aprirvi la strada! Il modo migliore per evitare questo incremento demografico consiste nel blastare tutte le uova prima di essere sopraffatti.
Spostarsi nei condotti di aerazione
Via d'entrata
Via d'uscita
Pulsanti de premere in entrata
Pulsanti da premere in uscita
Questa seconda mappa potrebbe sembrarvi un vicolo cieco ma ci sono un sacco di posti interessanti da esplorare. Noterete anche una maggior presenza aliena in giro, quindi sarà meglio riuscire a procurarsi rapidamente la pistola. Prima di tutto dovrete procurarvi la chiave di accesso 2 nel magazzino, quindi equipaggiare la nostra eroina con la pistola e le munizioni. Dovete assolutamente avere il saldatore se volete aprire la porta: dentro potrete trovare l'indispensabile lanciafiamme.
porta dovrete
il saldatore
nel cassone dei rifiuti
Mappa 2

Questo condotto di aerazione è accessibile solo se siete in possesso della chiave di accesso numero 3 che si trova nel nido di uova della mappa tre. Come potete vedere, la strada per entrare e uscire da questa mappa è molto complicata e dovrete premere numerosi pulsanti in un preciso ordine. Per esempio, nel primo corridoio dovrete premere il primo pulsante, andare su per il passaggio e premere la manopola verso sinistra per evitare di essere risucchiati dal ventilatore. Premete il pulsante in alto, tornate indietro per lo stesso corridoio, verso l'alto, e premete di nuovo il primo pulsante. Seguite le frecce fino a destinazione.

Queste punte sono da evitare ad ogni costo! Basta sfiorarle per far tornare Ripley indietro nella prima stanza della mappa 1!!!

RIPLEY

Durante il gioco potrete godervi alcuni brevi intermezzi con Ripley e altri personaggi che vi daranno preziose informazioni. Tutte le scene chiave del film sono state riportate sullo schermo bianco e nero del vostro Game Boy! Galattico!!!

OGGETTI

Gli oggetti qui sotto elencati sono segnalati su tutte le mappe. Per raccogliere un oggetto dovrete avvicinarvi ad esso e richiamare questa schermata.

- MUNIZIONI
- CHIAVE DI ACCESSO 2
- TESTA DI BISHOP
- CHIAVE DI ACCESSO 3
- SALDATORE
- MAPPA
- CARBURANTE
- KIT MEDICO
- CHIAVE DI ACCESSO 1
- KIT RIPARAZIONI

ARMI

- BASTONE ELETTRIFICATO
- PISTOLA
- LANCIAFIAMME
- FUCILE

Mappa 3

Se vi arrampicherete nel labirinto di gallerie dei condotti d'aerazione 2 potrete anche raggiungere il livello industriale 3. Adesso siete proprio nei guai! Incontrerete parecchi guerrieri alieni che possono incassare più colpi prima di morire e che sono due volte più rapidi dei "granchi". La mappa 3 si estende anche al livello della superficie, quindi potrete gironzolare fuori dell'edificio e frugare tra i rottami del vostro EEV dove è rimasta la testa di Bishop non funzionante. Se Ripley riuscirà a evitare questa invasione aliena, potrà raggiungere il terzo nido, ma dovrete assolutamente avere il lanciafiamme per ottenere la chiave d'accesso 3 nella retrostanza. Se siete venuti dal secondo livello, sarete senz'altro in cerca del saldatore e del cassone di rifiuti che troverete proprio qui. Assieme a questi oggetti troverete anche del carburante e delle munizioni supplementari per la vostra pistola. Ne avrete certamente bisogno!

I guerrieri alieni sono molto più tosti dei soliti "granchi": sono necessari almeno 5 colpi di pistola per ucciderli, ma uno solo con il fucile. Se avete intenzione di fare un vero genocidio, usate il fucile! Diffidate dalle imitazioni!

Condotto d'aria 4

Il condotto di aerazione 4 è abbastanza facile da superare, seguendo le nostre mappe. I programmatori devono aver calcolato che arrivati a questo punto avreste avuto un urgente bisogno di energia... E hanno ragione! Troverete due kit di pronto soccorso nel passaggio più basso. Come in tanti altri condotti di aerazione, dovrete percorrere lunghi corridoi anche solo per premere un pulsante e tornare indietro dopo aver bloccato un ventilatore. Questo condotto porta al terzo nido di uova aliene e fareste meglio ad avere il lanciafiamme con voi o saranno guai! In quell'inferno vi aspetta la chiave d'accesso 3.

Per oltrepassare questo ventilatore, dovrete tornare di nuovo giù e a destra, fino al pulsante, ripercorrere i vostri passi e camminare attraverso il ventilatore spento. Per uscire dovrete farvi spingere dal ventilatore.

Se riuscirete a raggiungere l'EEV, potrete raccogliere la testa di Bishop ma avrete bisogno del kit di riparazione della mappa 4 per poterlo rimettere in sesto e avere preziosi consigli. Il compito principale di Bishop è di far decollare l'EEV una volta che avrete ucciso la regina.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO:
TEMPO IMPIEGATO PER FINIRLO:
PUNTEGGIO PIU ALTO
NUMERO DEI LIVELLI
DIFFICOLTÀ
ALLIENI SPAPPOLATI
RAPTUS OMICIDI DURANTE IL GIOCO
IL MIO GATTO SI CHIAMA
VI PIACE GAME POWER!

Nido 3

Siete appena entrati nel terzo nido di alieni e questa non è una buona notizia! Lo schermo si riempirà velocemente di "granchi" che fuoriescono dalle uova. Dovrete assolutamente essere in possesso del lanciafiamme se volete avere la benché minima possibilità di resistere, e potrete raggiungere la porta ostacolata dalle uova solo se siete armati pesantemente. La ricompensa di Ripley per questo duro lavoro sarà la terza chiave di accesso (per il livello quattro) e un kit del pronto soccorso. Vi raccomandiamo di distruggere ogni uovo che troverete e di uccidere ogni "granchio", fino a sterminare tutti gli xenomorfi. Dovrete uccidere tutti gli alieni di ogni livello prima di affrontare la regina!!!

GB ACTION REPLAY

Ø8FF 4AC3: Energia infinita
Ø1Ø3 49C3: Vite infinite
Ø43C 45C3: Munizioni infinite

Condotto d'aria 5

Questo è sicuramente il condotto di aerazione più difficile da superare a causa dei numerosi ventilatori che troverete e del fatto che non tutti i pulsanti sono vicino ai ventilatori che azionano. Per fortuna avete la nostra mappa sotto gli occhi!!! La strada segnata è la più diretta che siamo riusciti a trovare, ma non è l'unica per uscire dal labirinto. Per oltrepassare alcuni ventilatori dovrete farvi risucchiare da loro e dirigervi in un corridoio libero all'ultimo momento. Dove sono finiti gli alieni?

Per oltrepassare questo ventilatore, dovrete farvi risucchiare da lui mentre premete in su: invece di finire affettati, vi ritroverete al piano superiore.

La mappa 4 è l'ultimo livello del gioco ma potrete visitarlo in ogni momento se siete in possesso della chiave d'accesso 3. Come avrete notato, nel centro della mappa c'è un lungo tunnel che porta giù a una fossa piena di metallo fuso. È lì che vi aspetterà la regina per lo scontro finale! Anche il kit di riparazione, che dovrete usare su Bishop, si trova in questo livello. L'oggetto più importante del livello è senz'altro il fucile, ma dovrete prima sterminare numerosi guerrieri alieni e molti "granchi" nel quarto nido prima di ottenerlo! Quest'arma micidiale uccide qualsiasi alieno con un colpo solo...! Una volta che avrete ripulito tutti i livelli dalla teppaglia xenomorfa (contando anche le uova e i "granchi") apparirà la regina in tutta la sua mostruosità! La riconoscerete sicuramente, perché è veramente imponente e completamente immune ai vostri proiettili.

Nido 4

Hey, hey, hey!!! In questo quarto nido troverete il fucile! È l'arma più potente del gioco: con essa potrete abbattere qualsiasi alieno in un solo colpo. Fate un po' di pulizia!!! Ratatatatatata! Yatta!

Nido 5

Certo che dopo tutto quello che avete affrontato può sembrarvi deludente trovare una stanza contenente così pochi oggetti, ma il quinto nido è di cruciale importanza perché dovrete assolutamente distruggere tutte le uova aliene o la regina resterà nascosta. Potrete anche rifornirvi di munizioni.

La Regina è morta!

1 2 3 4

Ecco le 4 fasi da seguire per completare Alien³. Prima di tutto, distruggete tutte le uova e gli alieni con il lanciafiamme o il fucile (1). Poi, andate nel quarto livello e affrontate la regina. Vi basterà sfiorarla una sola volta per morire quindi statele lontano e dirigetevi verso il pulsante di accensione della fornace. Attivate il pistone, tornate indietro attraverso il passaggio e portate la regina verso la metà bassa della fornace prima che il pistone si richiuda completamente. Con la regina bloccata nel passaggio, camminate fino al grosso contenitore (2) e spostatevi verso l'angolo sinistro: la regina dovrebbe rimanere nello stesso punto cercando di beccarvi, fortunatamente senza riuscirci. Adesso osservate bene la regina che viene spinta nel fuoco e distrutta (3). Infine, raggiungete l'EEV e usate Bishop per farlo decollare. Avete completato il gioco (4)! Pfiuuuuu...! Che avventura!

Potrei cominciare con una frase del tipo "Coin-Op II - la vendetta" visto che nello scorso numero codesta rubrica non ha trovato posto... Oppure "Il ritorno dei coin-op parte seconda"... Ma che ce ne importa, mi direte! E avete ragione... Passiamo al sodo! Per questo mese vi ho preparato uno stupendo stufato di patate con... ehm.. No! Questo è l'ultima piatto che ci ha cucinato Zia Marisa! Volevo dire che i soli giochi degni di interesse questo mese sono stati Title Match della Sega e The Punisher della Capcom.

Title Match

(Sega)

Alcuni anni fa ci fu un altro tentativo di realizzare un coin-op di pugilato con manopole speciali al posto del solito joystick e dei pulsanti, ma non riscosse molto successo. Beh... Quelli della Sega ce ne propongono una nuova versione con grafica e sonoro aggiornati. Dopo avere scelto il vostro pugile prediletto (tra ben quattro, con diverse caratteristiche) potrete finalmente salire sul ring e iniziare a combattere. Il vostro personaggio è visto di spalle (dai pantaloncini in su il corpo è trasparente, per evitare di nascondere l'avversario). Per malmenare il cialtrone di turno avete a disposizione due grosse manopole (una per pugno!!) con cui potrete effettuare i vari colpi, le parate e le schivate. Il vostro obiettivo è, naturalmente, quello di vincere il prezioso titolo di campione mondiale battendo, uno dietro l'altro, una decina di avversari sempre più bravi e combattivi. La grafica del gioco non è niente male, il sonoro è più che soddisfacente e l'animazione è veramente impressionante

(in alto) Avete appena vinto un incontro... Avanti il prossimo! (sopra) Se siete abbastanza abili potete eseguire vere e proprie serie di colpi!!! (destra) Potete scegliere il vostro pugile tra ben 4 dei più noti al mondo

Pensate, potrete pure vedere il viso del vostro avversario gonfiarsi di botte o vedervi ansimare per la fatica quando vi rimane poca energia. Il bello di questa versione è che il cabinato completo comprende due posti (cioè due console con due schermi), dove due giocatori umani si possono fronteggiare (un modo pratico per menare un vostro amico, due volte più grosso di voi, senza farvi male!!!). Se andate al tappeto, vi consiglio di smanettare di brutto per rialzarvi...Personalmente non sono riuscito a superare il quarto pugile...E voi?

VOTO: 85%

Mindi...! Se il vostro avversario non si dà da fare per evitare il vostro gancio, ci rimetterà qualche dente!

SBLAM! Siamo già al tappeto e ci rimangono solo 5 secondi per rialzarci!!!

The Punisher

Capcom

Tratto dall'omonimo film (dove peraltro il protagonista non era niente popò di meno che Dolph "Io ti spiezzo in due" Lundgren, il pugile russo di *Rocky IV*), questo picchia-picchia non ha proprio niente di originale, se non la sua notevole realizzazione.

Nei panni di un giustiziere, dovrete andare a malmenare una banda di cattivi, comandati da un brutto ceffo, che ha preso il controllo di tutta la città.

Ma voi non siete tipi da andare per il sottile! Raccogliendo qualsiasi arma che troverete sulla vostra strada, farete a pezzi tutta questa schifida teppaglia fino a raggiungere il covo segreto del grande capo. Beh.

L'unico punto positivo del gioco sta nella realizzazione accurata e nella possibilità di usare una moltitudine di armi diverse come una spada, una pistola, una mazza ferrata, bombe a mano, coltelli, asce, mazze da baseball, fucili mitragliatori M16, e tante altre ancora.

Potrete giocare anche in due per aver più "chance" di fare giustizia: come in molti giochi di questo tipo, questa opzione si rivela poi la più divertente. Visiterete un sacco di posti diversi come un autobus, le strade, la metropolitana, una piscina, un castello, ecc...E affronterete numerosi guardiani di fine livello (il robot alla fine del secondo è veramente notevole!)

Un perfetto clone di *Final Fight* con qualche innovazione interessante, che può rivelarsi divertente, soprattutto per la quantità di mezzi a disposizione per malmenare i nemici!!

VOTO: 75%

• *Dupont*

Non è una delle armi più potenti del gioco, ma anche una bella pistola automatica può servire allo scopo!

Ma un estintore non dovrebbe spegnere gli incendi invece di crearli?

All'inizio del gioco avrete la possibilità di scegliere tra due personaggi, diversi nell'aspetto, ma per il resto uguali.

Si ringrazia la sala giochi NEW ROKY (P.ta Venezia) per la gentile collaborazione

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

Mega Drive Genesis con Streets Of Rage II L. 239.000
Mega Drive Giapponese con Sonic L. 239.900
Super Nintendo (Gig) L. 325.000
Game Boy L. 89.900
Game Gear L. 199.900

N° 4 giochi Nintendo 8 Bit L. 99.900
N° 4 giochi Master System L. 99.900
N° 4 giochi Game Boy L. 99.900
N° 3 giochi Mega Drive L. 99.900
N° 3 giochi Game Gear L. 99.900
N° 2 giochi Super Nintendo L. 99.900
N° 3 giochi Neo Geo L. 199.900

NEO GEO CON 3 GIOCHI L. 700.000
MEMORY CARD L. 39.900

Giochi Neo Geo

3 Count Bout L. 299.000
Super Sidekicks L. [illegible]
Art Of Fighting L. [illegible]
Fatal Fury L. 139.000
Magican Lord L. 149.000
Fatal Fury II L. 349.000
Football Frenzy L. 279.000
World Heroes 2 L. 399.900
King Of The Monster L. 189.000
King Of The Monster 2 L.269.000
Samurai Shodown L. 430.000

E tanti altri titoli a [illegible]

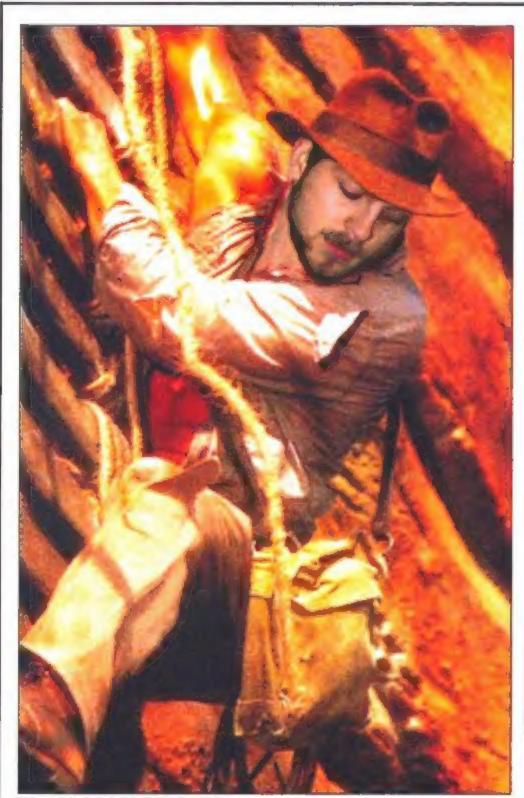
ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

Piazza di Pontelungo, 3 - (Appia Nuva M Pontelungo) Roma - Tel. 06/7016436

I POSTER DI GAME POWER

SCARLETJONES

70x100 SCARLETJONES

SCHEDA D'IDENTIFICAZIONE N°9544/Y SCARLETJONES

NOME DI BATTAGLIA: Scarlet
ETÀ: 21 quasi 22 (manca poco, fatemi gli auguri!)
ALTEZZA: 1,70 (con un po' di immaginazione)
CAPELLI: Biondi (ma pochi)
OCCHI: Azzurri
SEGNI PARTICOLARI: Cicatrice sotto il mento
STATO CIVILE: Celibe (purtroppo...)
MEZZO DI LOCOMOZIONE: U.S.S. NCC 1701/A Enterprise
RESIDENZA: Questo braccio della Galassia
CARATTERISTICHE E PECULIARITÀ
COLORE PREFERITO: Nero/Blu (vado a periodi)
CANTANTE/GRUPPO: Fish/Marillion/Paul Simon
ANIMALE PREFERITO: Lupo/Drago
PIETRA PREZIOSA: tutte, possibilmente tante
SCRITTORI PREFERITI: J.R.R. Tolkien/H.P. Lovecraft/S. Benni
GIOCO PREFERITO: *Speedball 2*
FUMETTO PREFERITO: Dylan Dog/Mister No
SQUADRA DEL CUORE: A. C. Canistracci Oil
FILM PREFERITO: Troppi per sceglierne uno solo
CIBO PREFERITO: Risotto con vino e carne, arrosto di cinghiale con bacche di ginepro, macedonia con gelato e caffé shakerato
DONNA IDEALE: Jennifer Connelly in *Labyrinth* nella scena del ballo con David Bowie
VITA, MORTE E MISFATTI
Combattuto da un profondo dissidio interiore, Scarlet non riesce a decidere se da grande vuole fare l'archeologo, lo scrittore, l'astronauta o il cantante rock. Passa gran parte del suo tempo fumando e leggendo fumetti e riviste di ogni tipo, tanto che ormai i mobili di camera sua stanno assumendo una forma pericolosamente tondeggiante. Alla continua ricerca di una futura ex-signora Scarlet, il nostro pelatone di papà viene assunto nell'ottobre del '92 a Game Power come joypad per Super Nintendo, lavoro che riesce a svolgere egregiamente.

COME ERAVAMO

HIT GAMES! LE CLASSIFICHE DI DIECI ANNI FA!

Queste classifiche sono tratte dal numero 9 di Video Giochi, del novembre del 1983.

HIT BAR
CLASSIFICA dei più gettonati

1	Pole Position	=
2	Donkey Kong	NEW!
3	Buck Rogers	NEW!
4	Q•Bert	+
5	Galaga	NEW!
6	Money Money	NEW!
7	Pengo	=
8	Lady Bug	+
9	Popeye	+
10	Astron Belt	NEW!
11	Bingo	NEW!
12	Time Pilot	-
13	Car Action	NEW!
14	Burger Time	-
15	Moon Ranger	-

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU VOTATI

1	Popeye	+
2	Pole Position	+
3	Turbo	-
4	Q•Bert	+
5	Pac Man	+
6	Pengo	-
7	Donkey Kong	+
8	Tarzan	-
9	Moon Ranger	NEW!
10	Zaxxon	-
11	Frogger	+
12	Tron	-
13	Defender	NEW!
14	Time Pilot	NEW!
15	Burger Time	-

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

GAME GEAR L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000 | L.69.000

GAME GEAR L.239.000

L.59.000 | L.69.000 | L.59.000

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 L.689.000 iva inclusa

E SU RICHIESTA Servizio AIR

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

L.59.000 | L.69.000 | L.59.000

L.69.000 | L.69.000 | L.69.000

Street Fighter II CE L.138.000

L.109.000 | L.99.000 | L.109.000 | L.105.000 | L.105.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.99.000

L.99.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.119.000 | L.109.000

L.109.000 | L.99.000 | L.99.000 | L.129.000 | L.109.000 | L.99.000 | L.109.000 | L.99.000

L.29.000 | L.29.000 | L.29.000 | L.29.000 | L.29.000 | L.69.000 | L.29.000 | L.29.000

ORDINALO SUBITO

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza